8/90 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN

Markt&Technik
öS 50,–
DM 6.50/sfr. 6.50
Lit. 6900/hfl 8.-
dkr 35.-/fmk 24.-

POWER PLAY



ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

GESCHAFFT:
DAS SPIEL ZUM FILM (TEIL 2)
ENDLICH:
DER KINOHIT AUF VIDEO

100 NEUE SPIELE-KNÜLLER

BRANDHEISS:
ERSTER BERICHT VON DER CHICAGO-MESSE

MEISTERSTÜCK

SENSATIONELL:
JETZT 65536 FARBEN AUF DEM BILDSCHIRM


HEROES
SCHWARZENEGGER · BOND
BARBARIAN · SKYWALKER
James Bond is out on his own and out for revenge
LICENCE TO KILL
BARBARIAN · II
PALACE
SCHWARZENEGGER
THE RUNNING MAN
GRANDSLAM
STAR WARS
4 LEGENDÄRE HELDEN · 1 SUPERZUSAMMENSTELLUNG
LICENCE TO KILL
Bond ist wieder da! Sein Ziel: Rache an Sanchez, dem niederträchtigen, tückischen Drogenboß. Kannst Du die Hindernisse überwinden und das Ziel erreichen?
"...mit seinen hervorragenden Grafik – und Geräuscheffekten ist dies das bisher mit Abstand beste Bond-Spiel... kann als großartiges Spiel auf eigenen Füßen stehen." Computer & Video Games
BARBARIAN II
Ein gnadenloses Gemetzel. Tückische Fallen und schaurige Ungeheuer warten in den Verliesen von Drax. Der erfolgreichste Held, der je für den Heimcomputer geschaffen wurde.
"Bei weitem die beste (und blutrünstigste) Kampforgie..." Zzap! 64
THE RUNNING MAN
Die Show geht ab! Schau dem Tod ins Auge in der gefährlichsten Fernsehshow aller Zeiten!
"...ein perfektes Computerspiel... eine tolle Sache" Your Sinclair
STAR WARS
Fliege mit Luke Skywalker, dem größten aller SF-Helden, eine todesverachtende Mission: ein letzter Versuch, Darth Vaders Stützpunkt, den Death Star, zu vernichten.
"Klassischer Film, klassische Spielhallenversion, klassisches Spiel" Computer & Video Games
Amiga & Atari ST Bildschirm Fotos
The Running Man: © 1989 Taft Entertainment Motion Pictures/Keith Barish Productions. © 1989 Grandslam Entertainments Ltd.
Barbarian II: © Palace Software 1988
Star Wars: ® & © 1987 Lucasfilm Ltd & Atari Games
Licence to Kill: Distributed by MGM/UA Distribution Co. Gun Logo Symbol © 1962 Danjaq, S.A. and United Artists Company. All Rights Reserved.
Artwork & Packaging © Domark Ltd 1990
DOMARK
Veröffentlich von Domark Ltd. Vertrieb: BOMICO
Elbinger Strasse, 6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 706050
Erhältlich für: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cass, disk) Amstrad (cass, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128

Partytime



Von rechts nach links: Die Programmier-Giganten Anita Sinclair ("Wonderland"), Cris Crawford ("Balance of the Planets") und Peter Molnyeux ("Populous")

Sommerzeit ist Partyzeit: Das dachte man sich auch bei Nintendo und lud zur großen Sommerpräsentation in den Steigenberger Hof in Frankfurt ein. Martin, Volker, Heinrich und Anatol fuhren nach Frankfurt, um Nintendos erster europäischer Pressekonferenz beizuwohnen — zu lesen auf Seite 20.

Kurz darauf flog Anatol nach Chicago, um sich die neueste amerikanische Software auf der CES-Messe zu begutachten. Schon im Flugzeug traf er auf liebe alte Bekannte. Die "Götter der Software-Szene", die Chefs der drei größten deutschen Distributoren Adi Boiko (Bomico), Jürgen Goeldner (Rushware) und Hans-Joachim Krusche (Ariolasoft) trafen sich zufällig im selben Flugzeug. Man witzelte: Wenn der Flieger jetzt abstürzt, dann gibt's in Deutschland nächstes Jahr keine Software zu kaufen.



Chicago enthüllte die neuesten Spiele

Frisch dem Flieger entstiegen, schaffte es Anatol diesmal nicht, sich aus seinem Leihwagen auszusperren, dafür war's die Zimmertüre, die das Adrenalin nach oben pumpte. Als Anatol die Türe mit der Nummer 134 öffnete, fand er dahinter eine solide Ziegelmauer. Nach ungläubigem Starren, und fünfmaliger Versicherung, daß er an der richtigen Türe stehe, klärte der Portier das Rätsel: "Oh Pardon — Das Zimmer gehört inzwischen zu einem anderen Haus. Die haben den Raum einfach zugemauert...". Anatol bekam ein neues Zimmer, den passenden Schlüssel und seinen wohlverdienten Schlaf. Den Messebericht, ohne verbarrikadierte Tür, findet Ihr auf Seite 8. Ein paar Schnappschüsse, die nicht den Weg in den Bericht machten, bekommt Ihr auf dieser Seite zu sehen.



Party und Präsentationen: Die Redaktionsmannschaft auf der Nintendo-Pressekonferenz



Drei Nasenbären: Marc Crowe, Anatol und Scott Murphy

Martin ist auf der Suche nach einer Neuen — Konsole, natürlich. Unser Videospielexperte, der so ziemlich jede Konsole zu Hause hat, vermißt schmerzlich das "Creativision" mit Spielmodulen. Wenn jemand von Euch sich für einen guten Preis von diesem Alt-Videospiel trennen will, soll er bitte in der *POWER PLAY*-Redaktion anrufen oder einen kurzen Brief schreiben.



Bonk: Anatol mit dem NEC-Maskottchen

Bis zur nächsten Ausgabe,

Euer Power-Play-Team



117 Volle Konzentration: Denkspiele unter der Lupe



8 Immer lächeln: "Les Manley in: Search for the king" schlägt in die "Larry"-Kerbe

·8·

Aktuell

■ Kalter Wind und heiße Software: Neuheiten von der Chikagoer CES-Messe	8
Neuheiten aus der Software-Szene	20
Eine Legende kehrt zurück: Alles über M.U.L.E.	24
■ Zurück in die Zukunft II: Der Film, das Spiel	26
Nintendo-News: Ab sofort Game Boy in Deutschland	28
Crème de la crème	86
Neues aus der Comicszene	87
Musik, Bücher, Filme	132

Unter der Lupe

■ Farbenpracht und Spielerausch: Neo Geo, die ultimative Spielemaschine	32
Digitale Grübelei: Denkspiele klotzen ran	117
Super Grafx: Die "neue" PC-Engine	131

Story

Sensible Software: Topspin und Amiga-Power	46

Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	30
Gewinnt mit Pipe Mania	38
Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico-Wettbewerb	45
Euer Forum: Club-Ecke	48
Leserbriefe	50
Impressum	68
High Score: Hall of Fame	85
Starkiller: Kann die Serie den Spannungsbogen halten?	88
Vorschau auf die kommende Ausgabe	134

Computerspiele-Tests

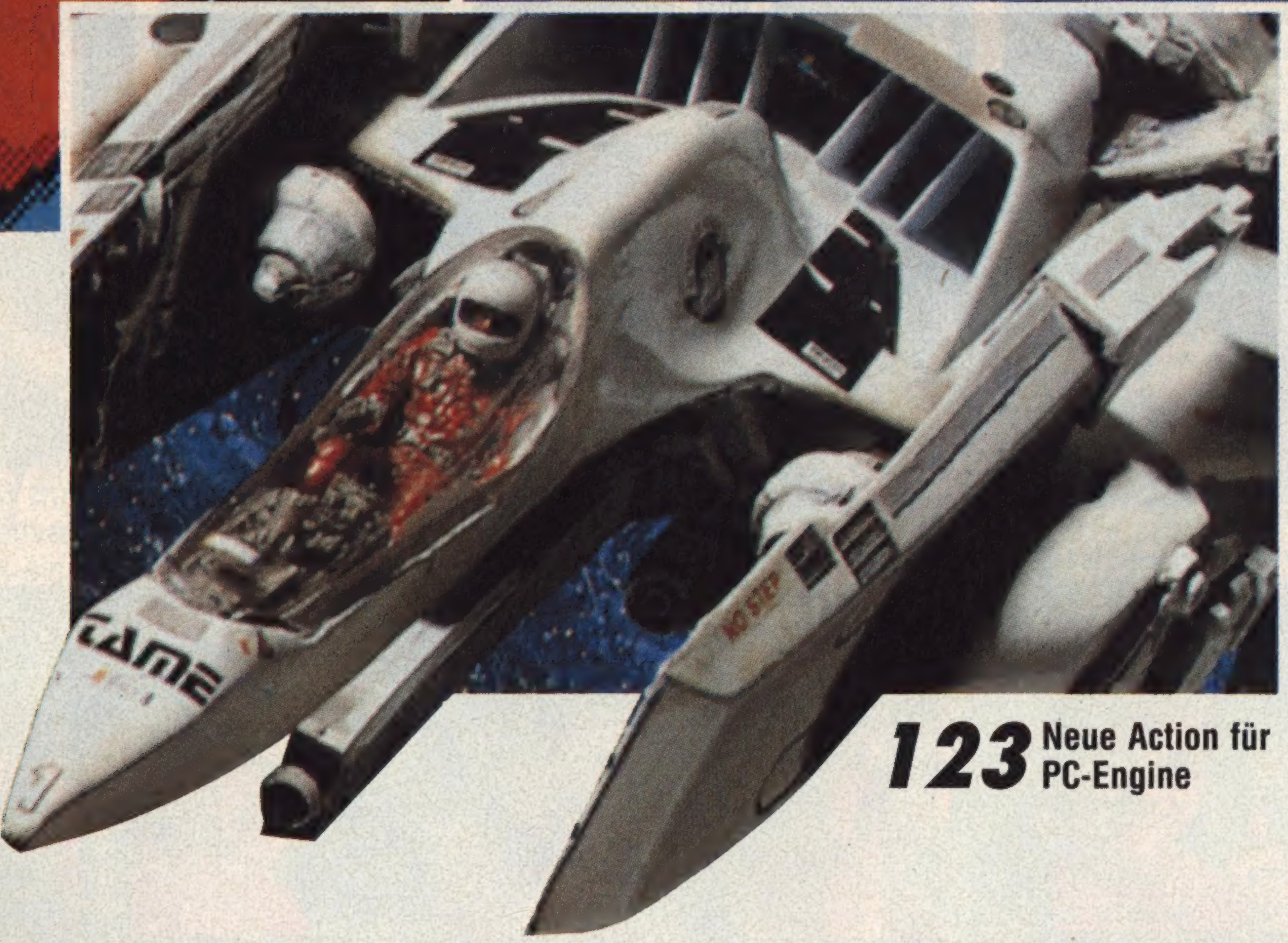
Secret of the Silver Blades	40
Bad Blood	42
Centurion	26
Imperium	94
Balance of the Planets	96
Kalahaan	96
Airport	98
The Plague	98
Flight of the Intruder	99
A.M.C.	100
Dynasty Wars	100
Fire and Brimstone	103
Ivanhoe	103
Final Command	106
Colorado	106
Projectyle	107
International 3D-Tennis	108
Treasure Trap	108
Pro Tennis	108
Faces	111
Welltris	111
Lin Wu's	112
Sunny Shine	112
Final Countdown	113

INHALT





8 Dinosaurier sind nur eine Attraktion unseres Messeberichts



123 Neue Action für PC-Engine

·90·

Kurztests

Klax, Their finest hour	114
Champions of Krynn, Cloud Kingdoms	114
Wipeout, Cyberball	114
Ghost'n Goblins, North Sea Inferno	114
F-29 Retaliator, Cloud Kingdoms	115
Tie Break, Domination	115
Defenders of the Earth, Second Front	115
Cloud Kingdoms, Ghost'n Goblins	115

Videospiele-Tests

D.J.Boy	122
Whiprush	123
Barumba	123
Blue Blink	124
Formation Soccer	124
Ultima IV	126
Alex Kidd 4	127
Parlour Games	127
Tetris	128
To the Earth	128

Kurztests Videospiele

Drop Rock, Popeye	129
Flappy Special, Blodia	129
Power Drift, Othello	129
Space Invaders, Puzzle Road	129
Batman, Dead Heat Scramble, Soccer Boy	130

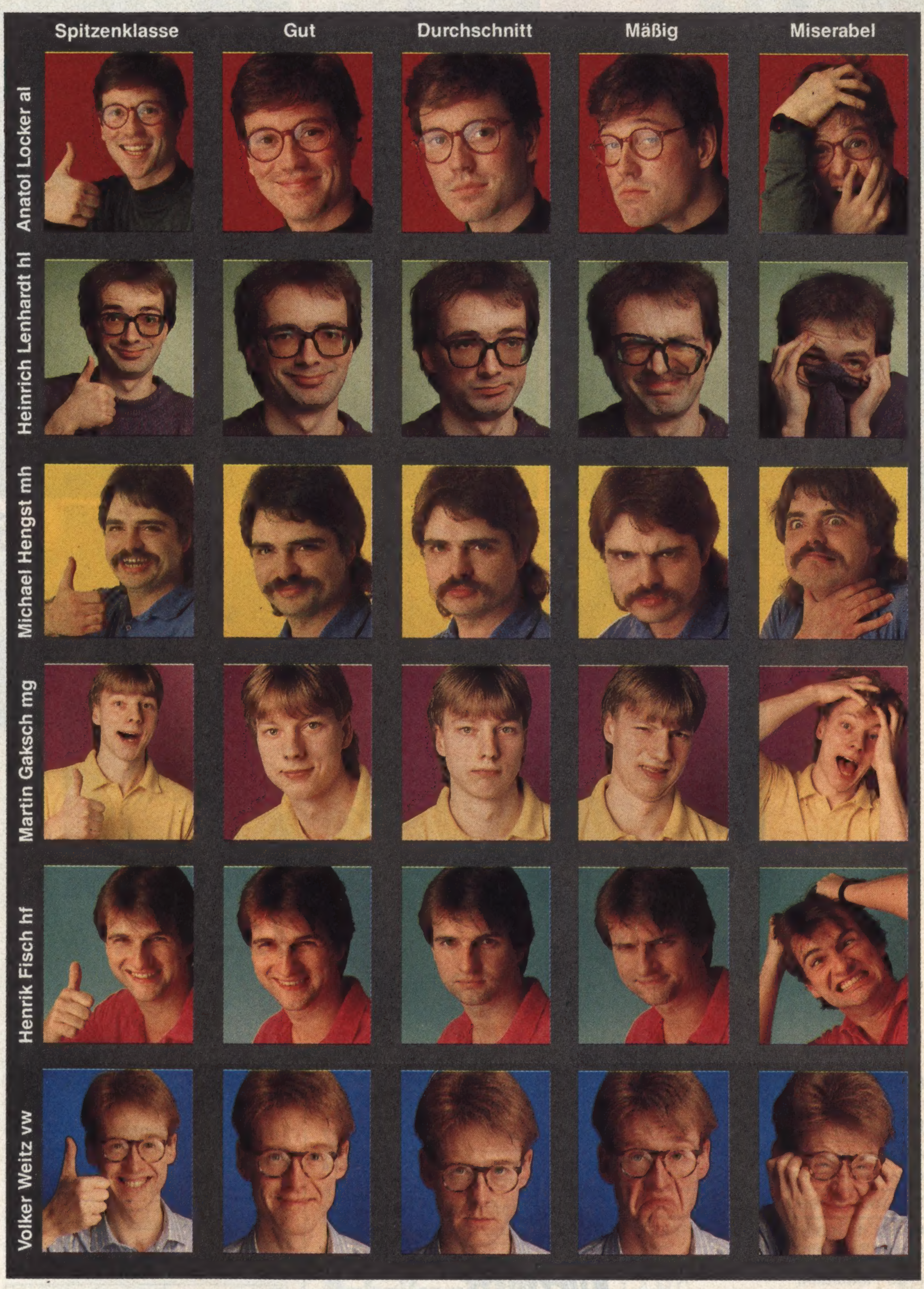
Power-Tips

Turrican	54
Kingdoms of England, Demons Winter	56
F-29 Retaliator, Bloodwych	58
Warhead, Populous	59
The Colonels Bequest	60
Ultima VI	61
LHX Attack Chopper	61
Xenomorph	62
Loom	64
Champions of Krynn	67
Dr. Bobo antwortet, POKE-Ecke	71
Videospiele-Tips	
Sidearms, Power Drift, Sokoban, Ghouls'n Ghosts, American Pro Football, Casino Games	72
Be Ball, Casino Games, Super Hang On, Simon's Quest, Rod-Land, Curse	73
Super Shinobi	74
Herzog 2, Track & Field II, Chips Challenge	76
Clue-Book	
Might & Magic II	77
Battle of Britain	81

■ Titelthemen

DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert, verrät Euch diese Seite.



In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Bei der **Grafik**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **Sound** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-WERTUNG** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Computertypen immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) sieht man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-WERTUNG werden von der gesamten Redaktion bestimmt.

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir eine Standard-Übersicht entwickelt: In unserem Wertungskasten findet Ihr folgende Angaben:

1 — Die Softwarefirma, die das Spiel veröffentlicht hat.

2 — Das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

3 — Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

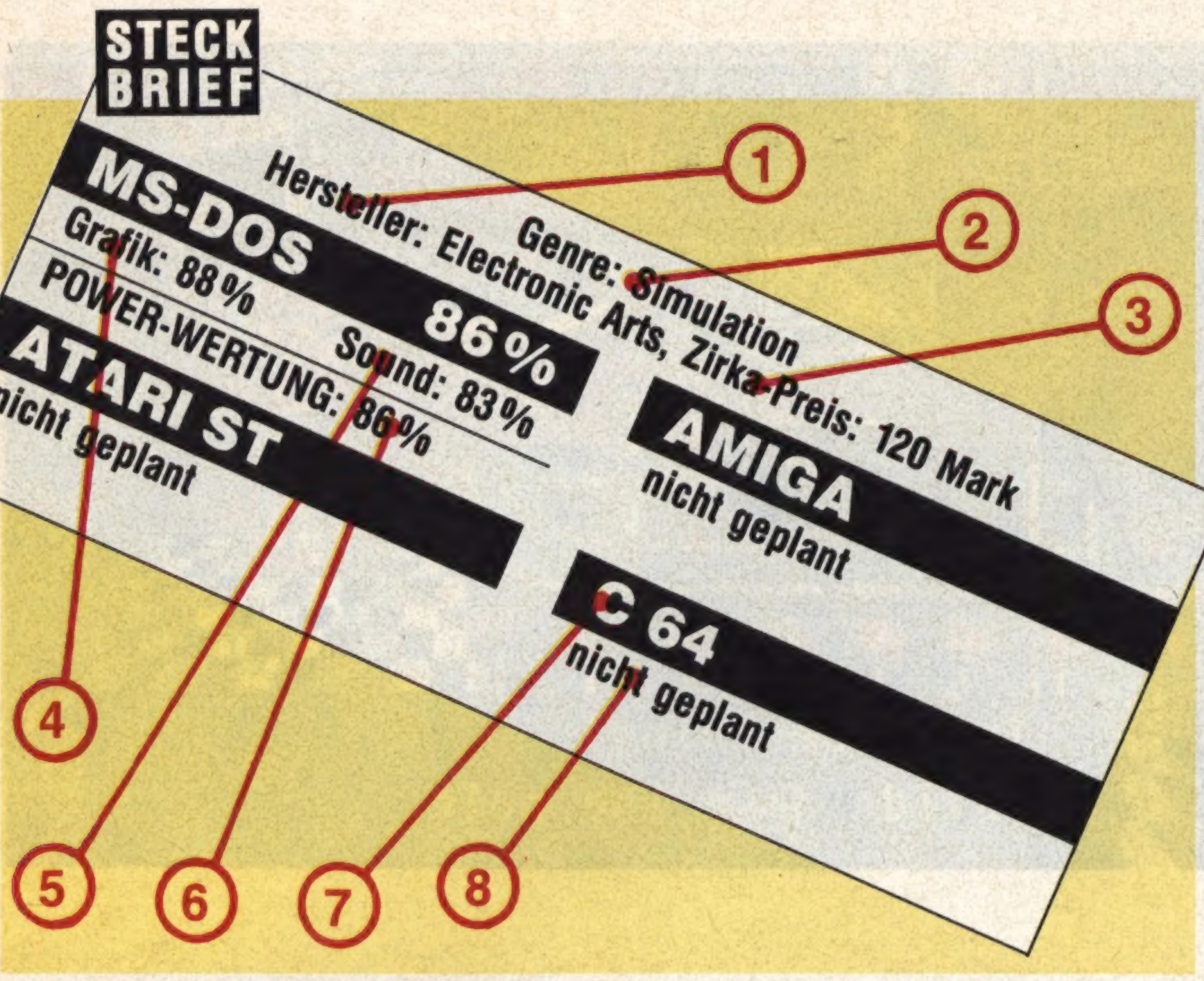
4 — Die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird dies extra im Text erwähnt.

5 — Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS-PCs bewerten wir den AdLib-Sound, wenn keiner vorhanden, den PC-Piepser.

6 — Die wichtigste Wertung: Der Spielspaß. "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.

7 — In dieser Spalte findet Ihr den Computertyp inklusive der POWER-WERTUNG für diese Version.

8 — Hier steht entweder eine Wertung oder "nicht geplant" (das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (die Software-Firma will eine Umsetzung her-



Oben ist ein Muster des *POWER PLAY*-Steckbriefs abgebildet. Die genauen Erklärungen zu den Punkten 1 bis 8 findet Ihr im Text auf diesen beiden Seiten.

ausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER PLAY*-Prädikat und die *POWER PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Ihr könnt sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *hl/al/mg*



Das obige Symbol ist das heiß begehrte *POWER PLAY*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die *POWER PLAY*-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Software-Lieblinge

Momentan spielt...

...Anatol Locker
"Ultima VI" (MS-DOS), "Puzzle Boy — Kwirk" (Game Boy), "Railroad Tycoon" (MS-DOS)

...Heinrich Lenhardt
"Railroad Tycoon" (MS-DOS), "Nemesis" (Game Boy), "Tetris" (Game Boy)

...Michael Hengst
"Railroad Tycoon" (MS-DOS), "Dragon Flight" (Atari ST), "Nemesis" (Game Boy)

...Martin Gaksch
"Phantasy Star II" (Mega Drive), "Klax" (Atari ST, Arcade), "Quarth" (Game Boy)

...Henrik Fisch
"Super Darius" (PC-Engine), "Psycho Chaser" (PC-Engine), "Legend of Fairghail" (Amiga)

...Volker Weitz
"Super Mario Land" (Game Boy), "Psycho Chaser" (PC-Engine), "Ultima VI" (MS-DOS)





KALTER WIND & HEISSE SPIELE

Es war ein stürmisches Wochenende in Chicago. Mehr als 50 Tornados fegten über den mittleren Westen der USA. Häuser wurden zerstört, neun Personen starben, der Gouverneur von Indiana erklärte die Stadt Petersburg zum Katastrophengebiet. Kalt und stürmisch war's auch im benachbarten Chicago, wo der Wind die wohlgeordneten Frisuren der beanzugten Messebesucher durcheinanderwirbelte. Dafür gab's um so wärmere Überraschungen bei der Software. Es gab so viel Interessantes zu sehen, daß wir uns hier auf das Wichtigste beschränken müssen. Wenn Ihr also die eine oder andere Softwarefirma vermißt, gab's dort nichts umwerfend Neues. Wie immer findet Ihr eine Liste "Welches Spiel erscheint für meinen Computer" am Ende des Messeberichts — sauber in tabellarischer Form.

Acclaim

Acclaim, die vor kurzem den Elektronik-Riesen "Ljn" kauften, starten jetzt auch in Europa für das NES (Nintendo Entertainment System). Im September erscheint der Klassiker **Double Dragon II**. Im November kommen **Total Recall**, das NES-Modul zum sehenswerten Science-fiction-Film (Arnold Schwarzenegger in der Hauptrolle) und **Big Foot**, ein amerikanisches Autorennen mit großen Reifen und einer Menge netter Extras.

Accolade

Bei Accolade gab es einige Überraschungen. Vor allem auf dem Adventure-Sektor versucht man, dem im Amerika gigantisch gewachsenen Softwarehaus Sierra mit den un-



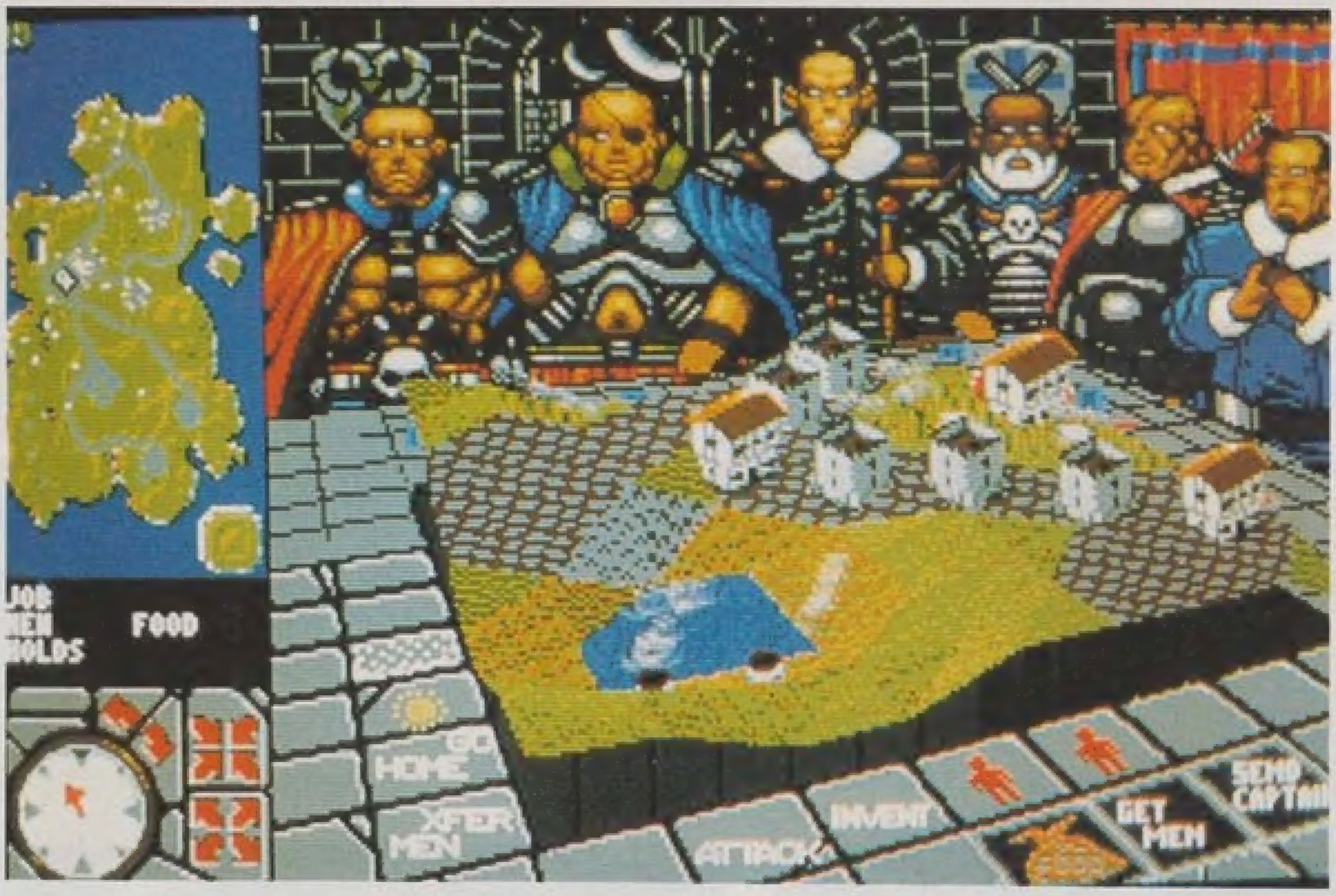


zähligen "Quest"-Spielen nachzueifern. Accolade geht mit zwei Titeln an den Start: **Altered Destiny** und **Les Manley In: Search for The King"**. Beide sind ähnlich wie Sierra-Adventures aufgemacht, beide haben um die 80 Räume und verstehen ca. 1500 Wörter.

Les Manley ist ein typisch amerikanischer Durchschnittstyp, schmalbrüstig und nicht sehr smart — genau das Gegenteil eines Superhelden. Bei seinem ersten Abenteuer macht er sich auf die Suche nach dem "König der Unterhaltung". Dabei besucht er verschiedene Städte wie Las Vegas und New York. Die Grafik ist schön gezeichnet und erinnert an amerikanische Comicserien. Ob man an das unverkennbare Vorbild "Leisure Suit Larry" anschließen kann, wird sich zeigen. Programmierer ist Steve Cartwright, der uns schon "Hacker", "Hacker II", "Fast Break" und "Aliens" bescherte. Altered Destiny, das zweite Adventure, ist ein Science-fiction-Adventure des Altmeisters Michael Berlyn ("Suspended"). Die Spielfigur wird durch den Fernseher in einen andere Dimension gesaugt; in der Welt hinter dem Schirm herrscht das Chaos.

Von Paul Ritchie, dem Programmierer von "Archon" und "Archon II", kommt **Star Control**. In diesem Strategiespiel versuchen ein oder zwei Spieler auf drei Schwierigkeitsstufen, Kontrolle über die Galaxie zu bekommen. Im Strategieteil rüstet man seine Schiffe aus, um sie im Action-Teil zerballern zu lassen. Wer das übersteht, gewinnt vielleicht ein Stückchen All auf der Sternenkarte.

Stratego ist ein witziges Strategiespiel, daß es schon seit geraumer Zeit als Brettspiel gibt. Die Mac-Version gleicht aufs Haar dem Brettspiel-Vorbild. Gute Nachrichten für alle, die seit Monaten auf den Tüftel-Klassiker **Ishido** warten: Accolade hat das Spiel für MS-DOS-PCs umgesetzt, eine Amiga-Version wird folgen. Man hat nichts vom Original (Mac-Version) abgespeckt: Sogar das Orakel ist noch da. Und noch zwei Golfspiele: **Jack Nicklaus Presents the Major Championship Courses of 1990** und der passende Kursdesigner Jack Nicklaus' Unlimited Gold & Course Designer dürften genügend Löcher für die Sommersaison bieten.



Auf der CES-Messe stand das Barometer auf Sturm: Neue Hard- und Software verheißt frischen Wind für Euren Computer. Laßt Euch frischen Wind um die Nase wehen...

TRENDS & LEUTE

Atari

Atari setzt voll auf das Lynx. Während des Testspielens wurde man von "Atarianern" unablässig auf die Vorzüge gegenüber dem Game Boy aufmerksam gemacht. Ein Mitarbeiter meinte sogar, die Batterien des Lynx würden für "knappe 18 Stunden Dauerbetrieb reichen" — die Kraft des Glaubens...

Eine Menge neuer Module wurden vorgestellt, die meisten davon waren Umsetzungen der Atari-Automaten-Klassiker. Im Sommer erscheint das hervorragende **Klax** sowie **Slime World**, ein nettes Action-Adventure um einen Helden mit Wasserpistole in einer großen, grusligen Höhle. Im Herbst folgen dann: **Paperboy, Road Blasters, Rampage, Xenophobe, Rygar** und **Warbirds**, eine Doppeldecker-Luftkampf-Simulation für bis zu vier Spieler. Noch nicht fest steht das Veröffentlichungsdatum für **Vindicators, Tournament Cyberball 2072**, eine Erweiterung des Klassikers "Cyberball" sowie **A.P.B.**.

Cinemaware

Außer einem halbfertigen "Wings" und "T.V. Sports Basketball" gab's wenig Neues am Cinemawarestand. Doch die Crew um Bob Jacobs ist nicht untätig: Sechs neue Spiele sind für nächstes Jahr geplant. "Ich kann Euch leider noch nicht viel verraten", meinte Bob Jacobs, "aber eines ist sicher: Es wird ein Boxspiel geben."

Electronic Arts

Viele Neuheiten gab's am Electronic Arts-Stand zu bewundern. Das wohl interessanteste Spiel heißt **Powermonger** und stammt von Bullfrog, den "Populous"-Programmierern. Dementsprechend auch der Look des Spiels: Wie in Populous laufen kleine Männchen über eine 3D-Landschaft, in der es Bäume, Wasserfälle, Dörfer und Berge gibt. Es regnet, schneit, hagelt; die Jahreszeiten vergehen. Man erhält Kontrolle über einen 20köpfigen kleinen Volksstamm, der gerade an der Nordküste gelandet ist. Spielziel: Den ganzen Kontinent erobern. Dasselbe versuchen die drei Computergegner. Wer will, kann bis zu vier Computer über Modem oder Nullmodem miteinander verbinden und so gegeneinander spielen. Programmierer Peter Molyneux meinte dazu: "Powermonger ist nicht Populous II — das kommt erst später. Wir hatten noch so viele Ideen, die wir in Populous nicht mehr unterbingen konnten, daraus entstand jetzt Powermonger. Das Spiel ist viel komplexer, man muß mit viel mehr Strategie rangehen. Beispielsweise hat jede Figur im Spiel einen Namen, einen Beruf und seine eigene Spiellogik. Wir wollen eine Art "Lebens-Simulation" programmieren; ich glaube, das ist uns gut gelungen". Powermonger wird Mitte des Jahres erscheinen, Erdbeben oder andere Naturkatastrophen sind nicht vorgesehen.

Gorbachev's Ace, die neue EA-Flugsimulation, wird von Brent "LHX Attack Chopper" Iverson programmiert. Nachdem Perestroika den Eisernen Vorhang gelüftet hat, darf der Spieler jetzt in eine sowjetische SU-25 "Frogfoot" einsteigen. Gestartet wird in der DDR, dann macht man auf amerikanische Panzer Jagd. Im Cockpit gibt's allerdings keinen High-Tech-Zielradar oder vollautomatische Raketen — pures, hartes Fliegen wird verlangt. Man arbeitet momentan noch am Feinschliff; das Spiel wird im wesentlichen alle Features enthalten, die schon "LHX" zum Hit machten.

Epyx

Ein Klassiker kehrt zurück: Im September erscheint **California Games II**. Fünf Disziplinen werden die maximal acht Spieler bestreiten: Snowboard-Fahren, Jet Ski-Rennen, Skateboarden und Drachenfliegen sowie Body-Boarding, eine Variante des Surfens. Im Lauf des Jahres sollen die Computer-Umsetzungen von **Chips Challenge** folgen.

Infocom

Traurige Nachrichten für alle Adventure-Fans: Infocom wird im März geschlossen. Unter dem Namen Infocom erscheinen jetzt Rollenspiele für das NES, die haben rein gar nichts mit den alten Adventures zu tun. Auch Legenden sterben...

Interplay

Letzte Messe wurde es bekanntgegeben, jetzt wurden die ersten Grafiken gezeigt: Interplay programmiert an dem Rollenspiel zur "Der Herr der Ringe"-Saga. Ähnlich "Ultima VI" sieht man in **Lord of the Rings** seine Truppe aus einer schrägen Vogelperspektive, doch diesmal über den ganzen Bildschirm. Auf Mausklick erscheint ein Menü, in dem man verschiedene Parameter einstellt — da erinnert nichts mehr an alte "Bard's Tale"-Zeiten. Das Spiel wird zuerst für MS-DOs-PCs im Herbst erscheinen.

Etwas früher kommt **Battle Chess II: Chinese Chess** in die Läden. Statt den herkömmlichen Schachfiguren kämpfen jetzt chinesische Mandarine um die Macht — und das auf einem leicht abgewandelten Schachbrett. Wenn eine Figur geschlagen wird, wird sie auf dem Schirm in kleine Scheibchen zerlegt.

Interstel

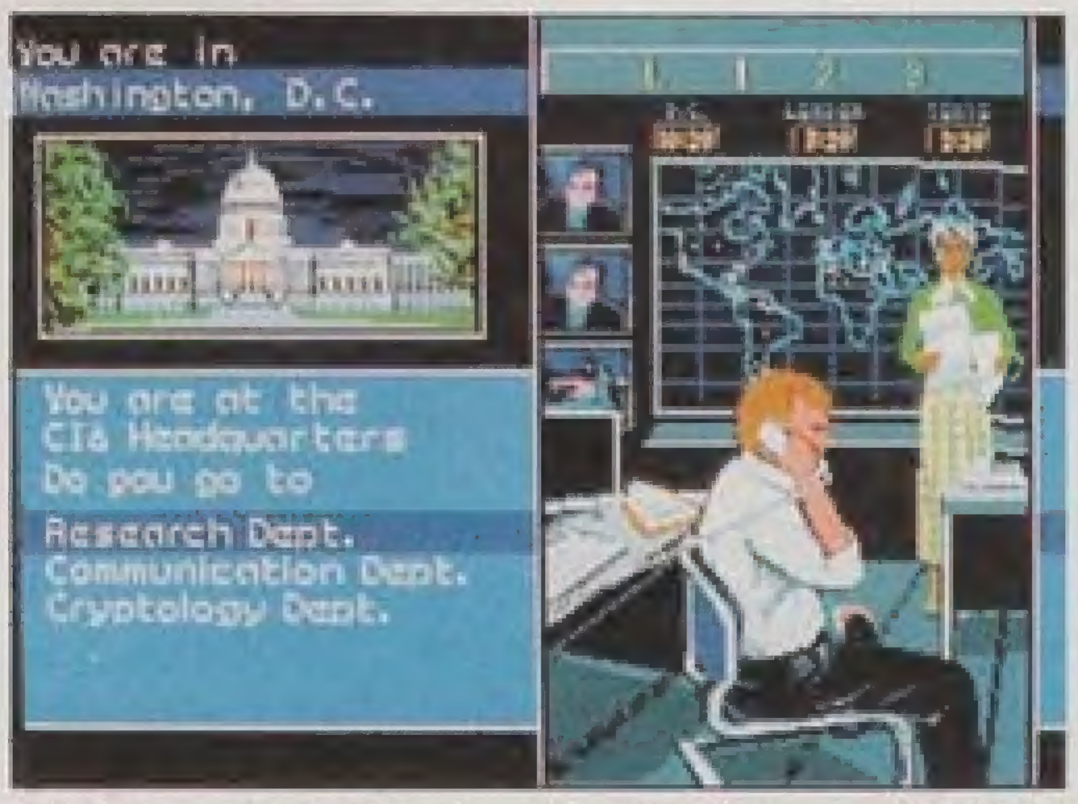
Armada 2525 ist ein Strategiespiel, das verwöhnte Liebhaber dieses Genres ein zufriedenes Grinsen entlocken wird. Man kontrolliert im Jahr 2525 eine Gruppe von sechs Personen; man muß Planeten kolonisieren, neue Technologien entwickeln und sich in vier Schwierigkeitsgraden mit den Computergegnern um Planeten und Bodenschätze herumschlagen. Armada 2525 machte einen sehr komplexen Ein-



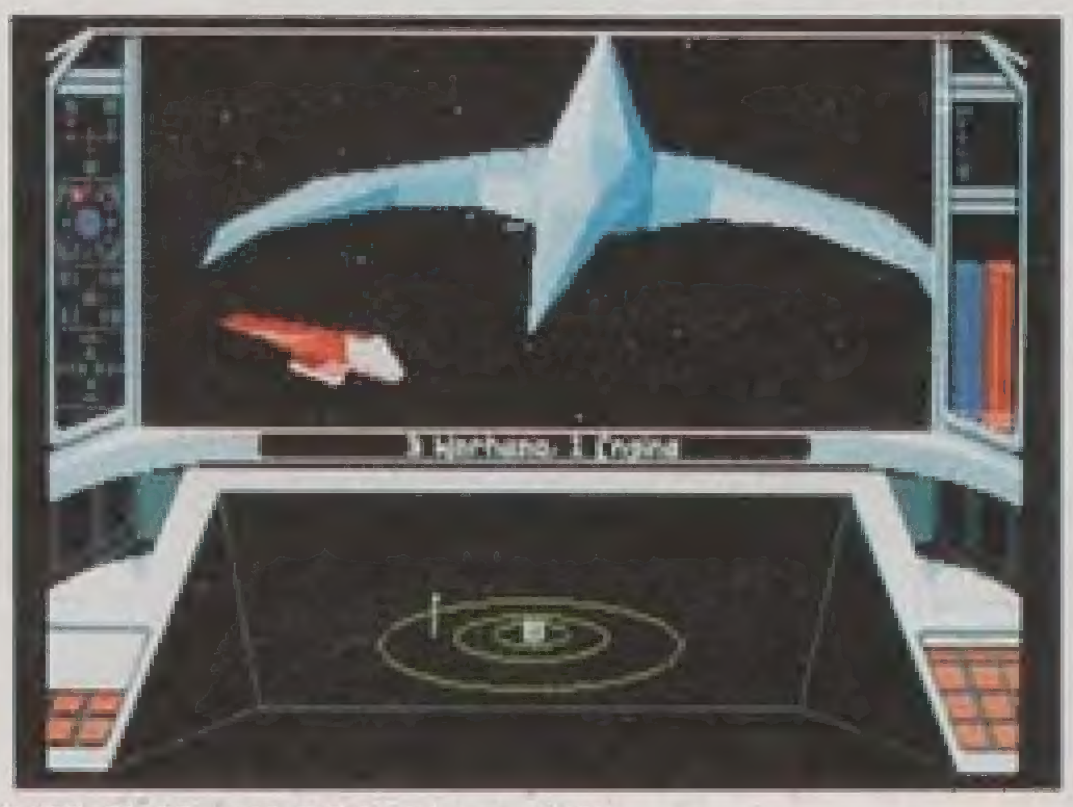




Heiliger Kautabak: Lucasfilm setzt die Segel zum Adventure "Monkey Island". Passend: die Piraten-Party im mittleren Bild







Drei Neue von Microprose: Spionage mit "Covert Action", laue Lüftchen in "Knights of the Sky" und Weltall mit "Lightspeed"


West
Test the West!
Super Geschmack. Super Preis.

druck; erscheinen wird das Epos im August.

Konami

Ab sofort kann Schall für Nintendo-Sprites tödlich sein. Konami stellte das "Laser Scope" vor, einen "normalen" Audio-Stereokopfhörer, den man mit ein paar Handgriffen zum Ballern verwenden kann. Man schraubt eine Zielvorrichtung und ein Mikro an; hat man den Hörer aufgesetzt, sieht man ein rotes Fadenkreuz vor seinem Auge. Man dreht den Kopf und fixiert ein Ziel. Spricht der Spieler "Feuer" oder ähnliches ins Mikro, wird ein Schuß abgegeben. Bei intensivem Beschuß gab's bei unserem Test leichte Probleme, aber bei einfachen Schießspielen kommt man durchaus hin. Das Laser-Scope unterstützt alle Module, die mit der Lichtpistole laufen. Ein Preis für das Gerät stand noch nicht fest.

Bei der Software gab's dagegen kaum Überraschungen; man bastelt gerade an den Umsetzungen von **Super C** auf PCs und Amiga.

Lucasfilm

Lucasfilm geht unter die Piraten: **The Secret of Monkey Island** soll an den Erfolg von "Zak McKracken" und "Maniac Mansion" anknüpfen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Jungen, der unter der Sonne der Karibik zum waschechten Piraten avancieren soll. Die ersten Puzzles sind relativ einfach, werden im Lauf des Spiels allerdings recht happig. Man schlägt sich mit Seebären jedes Kalibers, Schatzsuchern und tückischen Schiffen herum. In Monkey Island wird viel Wert auf Konversation (à l'Indy) gelegt. Der Spieler hat mehrere Antworten zur Wahl. Je nachdem, welche er wählt, verläuft das Spiel in einer anderen Bahn. Dabei soll es nicht bierernst zugehen. Noah Falstein, der uns Monkey Island vorstellte, verriet uns: "Monkey Island soll eine Komödie mit Rätseln werden. Ein Beispiel: In ein paar Szenen muß der Spieler fechten. Da wir nicht viel von schweren Action-Szenen in unseren Adventures halten, wird man den Gegner durch Beleidigungen so aus der Fassung bringen können, daß man siegen kann." Bis die Komödie erscheint, wird es allerdings Weihnachten werden.

Auch der Programmierer Larry Holland ("Battle of Britain") war nicht untätig. Er stellte die ersten Szenen seines neuen Werks **Secret Weapons** of the Luftwaffe". Leicht zu erraten, was sich hinter diesem Titel verbirgt: eine Simulation von Fliegern des Jahres 1944/45 (von der ME 262 über die "Flying Fortress" B 17 bis zum experimentellen Jäger Go 262). Fünf Deutsche und vier amerikanische Flugzeuge stehen zur Wahl. Es wird eine zweite, realistischere Version geben, die bei weitem nicht so einfach zu fliegen sein wird wie Battle of Britain. Die Geheimwaffen werden Mitte des Jahres starten.

Microprose

Viel Neues auch von Wild Bill Stealey. Attraktion waren die beiden F 15-Automaten; näheres dazu verrät Euch ein Kasten im Aktuell-Teil. **Lightspeed** könnte Origins "Wingbeader" Konkurrenz machen: Ein Action-Science-fiction-Epos mit superschneller 3D-Grafik, einem Haufen flinker Gegner

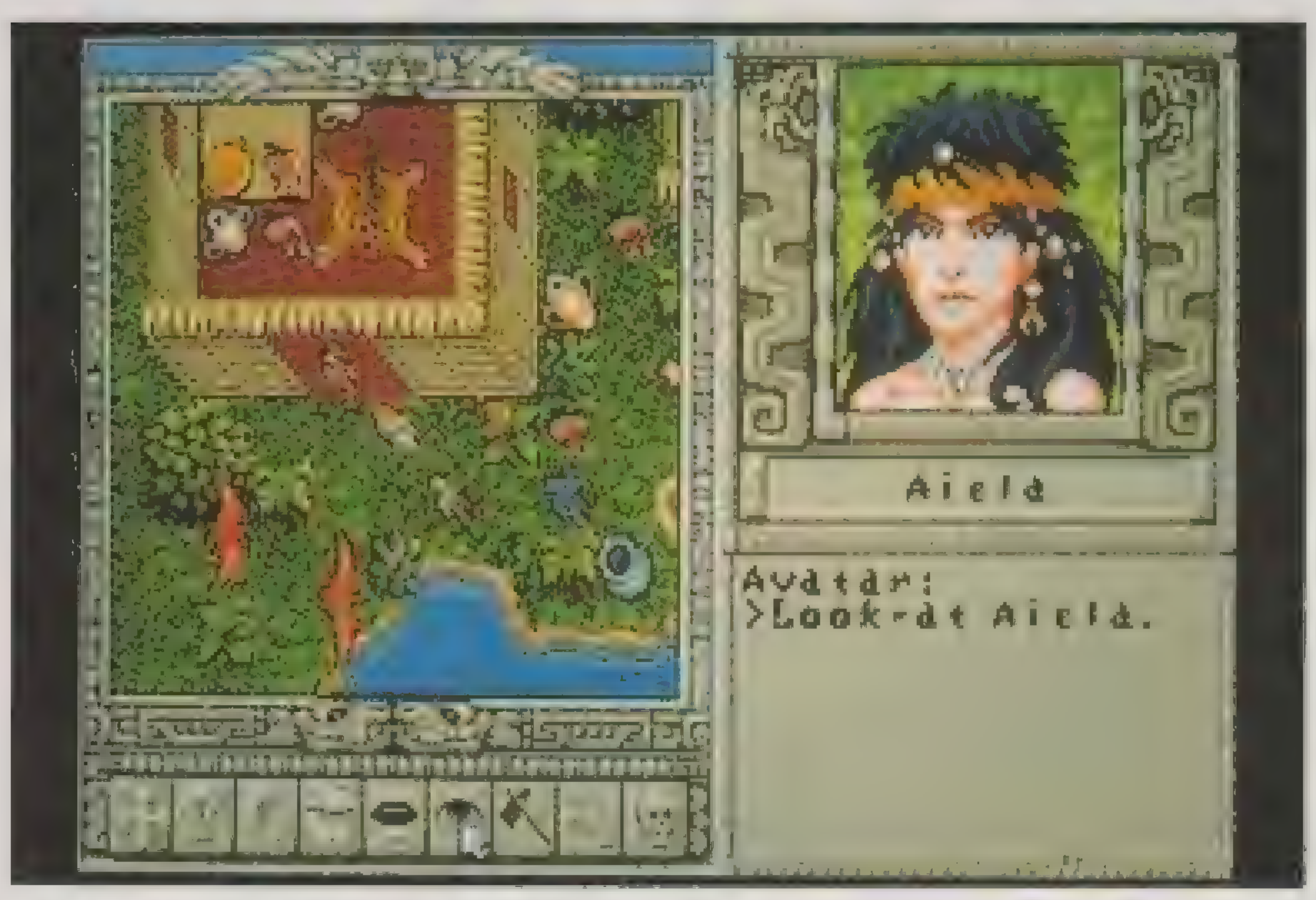


Mario rezeptfrei: auf Virenjagd am Nintendo-Stand

Messe-Knüller

Farbig und tragbar: Diese Attribute hatte bis jetzt Ataris Lynx für sich gepachtet. Doch auf der CES stellt NEC den neuesten Schrei in Sachen "tragbares Videospielgerät" vor. Das "Turbo Express" ist eine PC-Engine in Westentaschenformat; und das Beste: Das Ding ist gleichzeitig ein Fernseher. Alle 31 bisher erschienenen Module der PC-Engine laufen auch auf der Turbo Express, die Module werden einfach in die Rückseite des Geräts geschoben. Dabei ist es voll kompatibel zur Turbo-Grafx (die amerikanische Version, der PC-Engine, wo die japanischen Module nicht laufen); nur die Spiele auf CD-Rom laufen nicht.

Die Turbo-Express ist schwarz, an allen Ecken abgerundet und sieht ein wenig wie Scotty's Tricorder aus "Raumschiff Enterprise" aus. Im oberen Teil steckt ein Farbbildschirm mit einer Auflösung von 238 x 312 Pixeln. Die Farbpalette beträgt 512 Farben, für einen knackigen Sound sorgt ein Musik-Chip mit sechs Kanälen. Das Gerät wiegt ungefähr ein Pfund und ist etwas klobiger als der Game Boy, aber immer noch deutlich kleiner als das Lynx. Im unteren Teil findet man zwei Feuerknöpfe, das Joypad, die "Select"- und "Run"-Tasten und zwei Regler für Dauerfeuer. Auf den Seiten findet man neben einem Ein-Ausschalter je einen Regler für Helligkeit und



Wilde Amazonen bei Origins "Savage Empire"



Hoffentlich halten die Frontal-Deflektoren: "Lightspeed"

Turbo-Express

Kontrast, einen Kopfhörerausgang und einen Video-Eingang (praktisch für alle Hobbyfilmer, die sich ihre neuesten Streifen gleich auf dem Schirm ansehen wollen). Mit sechs Batterien ausgestattet kann man laut Hersteller fünf Stunden spielen.



Spielen — und Fernsehen — mit der PC-Engine

Der Hammer: Steckt man ein kleines Kästchen an die rechte Seite, so hat man einen waschechten Farbfernseher (UHF und VHF). Turbo Express wird 250 Dollar kosten; der Fernseher-Zusatz 80 Dollar. Beim ersten Testspielen (Bonk's Adventure, Level 3) machte die Turbo Express einen sehr guten und durchdachten Eindruck. Das Display kann man auch aus einer schrägen Position gut erkennen, lediglich der Bildschirm wirkt etwas gestaucht. Sobald wir eines Geräts habhaft werden können, berichten wir Euch natürlich über das neueste Strand- und Schul-Spielzeug. *al*

---

und einem saftigen Strategieteil. Man steuert nicht nur einen kleinen Gleiter, sondern ein Superschiff, das kleine Dronen zum Kämpfen aussenden kann. Manche Gegner reproduzieren sich, andere reisen in der Zeit. Man kann auf Planeten landen, sich das nächste Alien schnappen und ein wenig Konversation betreiben. So bekommen man auf seiner Reise durch vier Sonnensysteme mit ca. 50 Planeten einige Informationen und vor allem Items, die man in sein Schiff einbauen kann. Lightspeed ist für den Herbst angekündigt. Was lange währt, wird endlich gut: Die Spionagesimulation **"Covert Action"** soll noch diesen Herbst erscheinen. Sid Meier, Autor von "Railroad Tycoon" und "Pirates", hat das Spiel programmiert. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Max Remington, eines amerikanischen Agenten. Man tut das alles, was man als richtiger Spion auch tut: Leitungen anzapfen, in Akten wühlen, Codes knacken, Personen beschatten, in fremde Villen einbrachen — und wenn's gar nicht mehr anders geht, wird in bester James Bond-Manier geschossen. Bei einer Vorführung machte Covert Action einen guten, sehr komplexen Eindruck. Man wird in Europa, im Mittleren Osten und Lateinamerika spionieren dürfen und dabei zwischen 16 Städten hin- und herreisen.

Was wäre Microprose ohne Flugsimulator? Viola, hier kommt er: **Knights of the Sky** hebt den Spieler in ein laueres Lüftchen. Radar oder Missiles gibt's diesmal nicht, dafür jede Menge Doppeldecker aus dem ersten Weltkrieg. Man wählt, je nachdem, ob man die deutsche oder englische Seite fliegt, eine von drei Maschinen aus. Wer gegeneinander fliegen will, braucht entweder ein Modem oder ein entsprechendes Kabel. Dann geht der Luftkampf mit allen Schikanen los. Exklusiv durfte *POWER PLAY* eine Runde fliegen: Das Programm machte einen exzellenten Eindruck.

"M.U.L.E."-Programmierer Dan Bunten meint's ernst: drei Weltkriege und einen "Weltkriegdesigner" gibt's mit **Command H.Q.**. Das Spiel hat nichts mit dem Vorgänger zu tun und ist ein pures, hartes Strategiespiel. Dabei macht man sich im eigenen Hause Konkurrenz: mit **Universal Military Simulator II** erscheint ein weiteres "Ich schiebe General Patton nach links"-Hardcore-Strategiespiel.

Außerdem gesehen: Den spielerisch etwas schwachbrüstigen **The Punisher** (Actionmix mit 50 Missionen), **Megatraveller 1: The Zhohani Conspiracy** (Adventure/Rollenspiel-Mix), **The Keys to Marmaron** (Adventure), den Nachfolger zu "The magic Candle".

Nintendo

Amerika ist *das* Nintendoland. Inzwischen steht in fast jedem vierten Haushalt ein NES-Gerät. Vom Modul "Super Mario Bros. 3" wurden um

TRENDS & LEUTE

die sieben Millionen Stück verkauft, insgesamt gibt es eine Auswahl von mehr als hundert neuen Titeln. Welche davon nach Deutschland kommen sollen, ist noch ungewiß.

Neu aus der Nintendo-Software-Fabrik ist **Dr. Mario**. Das nächste Spiel aus der Mario-Reihe entpuppt sich als eine "Tetris"-Variante. Mario, als Doktor verkleidet, schmeißt Kapseln in einen Becher. Sie haben oben und unten je eine Farbe. Der Spieler versucht jetzt, mittels Drehen und Wenden der Kapsel, viermal die gleiche Farbe übereinander oder nebeneinander zu stapeln. Dabei machen einem "Viren" das Spielen schwer, denn sie blockieren Stellen im Becher.

Wer auf Rollenspiele steht, wird **Dragon Warrior II** lieben. Das Spiel ist eine Mischung aus "Legend of Zelda" und "Y's"; es war in Japan innerhalb weniger Stunden ausverkauft. Mehr Stoff gibt's mit den Klassikern **Ultima IV**, **Times of Lore**, **Bard's Tale** und **Wizardry**. Wer mehr auf Ballern steht, dem wird das Actionspiel mit dem Zungenbrecher **Xexyz** zusagen. Einen Klassiker im neuen Gewand gab es am Square-Stand: **Rad Racer II** startet mit einer Menge neuer Strecken und interessanten Extras.

Aus der Kategorie "Angespielt und als interessant befunden": **Pirates**, **The Last Ninja**, **Dragon's Lair**, **Ninja Gaiden II**, **Spot**, **Archon**, **Hatris**, **Pipe Dream** (identisch mit "Pipe Mania"), **The Hunt for Red October**, **Princess Tomato in the Salad Kingdom**, **Image Fight**, **Boulder Dash**, **Deja Vu**.

Game Boy

Neuheiten auch für den Game Boy: Wem das Display des Game Boy schon immer zu klein und augenfeindlich war, der sollte sich den Light Boy zulegen, der vielleicht in Deutschland erscheinen wird. Diese Lupe mit indirekter Beleuchtung vergrößert und erhellt den Bildschirm und verzerrt dabei kaum. Folgende Module sollen bis Ende des Jahres für den Game Boy in Amerika erhältlich sein: **Pipe Dream**, **Hatris**, **Robocop**, **Boulder Dash**, **Side Pocket**, **The Chessmaster**, **Jordan vs. Bird: One-on-One**, **Paperboy**, **Loopz**, **Ishido**, **The final Fantasy Legend**, **Double Dragon**, **Chase H.Q.** Besonders interessant: Der erste Level des Ballerspiel-Klassikers **R-Type** flimmerte auf einem Game Boy am Irem-Stand. Dabei mußte man kaum Grafik-Abstriche in Kauf nehmen.

Messe-Knüller: CDTV

Wenn alles so läuft, wie Commodore sich das vorstellt, dann steht bald in jedem Haushalt ein Amiga. Allerdings ein getarnter: "CDTV", Commodore Dynamic Total Vision, ist auf den ersten Blick ein CD-Spieler. Man kann jede handelsübliche CD damit abspielen. Der Clou: Im schwarzen Gehäuse steckt ein kompletter Amiga mit 1 MByte-RAM, 512 KByte ROM und allen bekannten Amiga-Chips. CDTV wird mit einer Fernbedienung ausgeliefert — als CD + G (rafik)-Spieler. Schließt man eine Maus, Tastatur und ein Laufwerk an, hat man einen "normalen" Amiga. Mit einem Unterschied: Der CD-Spieler kann jetzt als CD-ROM benutzt werden. Eine CD kann 550 MByte speichern (mehr als 700 Disketten) — bei dieser Speicherkapazität begannen die Augen jedes Spielherstellers zu leuchten. Riesige Spiele, gigantische Grafikmengen sowie glasklarer CD-Sound sind damit kein Ding der Unmöglichkeit mehr.

Der Spaß soll unter 1000 Dollar kosten, was immer noch deutlich über dem Preis eines "normalen" Amiga liegt. Und das schönste: Laut Commodore soll man keinen Guru zu Gesicht bekommen... *al*



Nolan Bushnell, der Vater der Videospiele, stellt höchstpersönlich sein "Baby" vor



Kein Aprilscherz: Das ist ein Amiga...

NEC

Neben der "Turbo-Express" (siehe Kasten) stellte NEC natürlich eine Menge interessanter Neuheiten vor. **Klax** durfte auch am NEC-Stand nicht fehlen. Die Umsetzung gleicht dem Automatenvorbild aufs Haar — und spielte sich gefährlich gut. In die gleiche Kerbe schlägt **Legendary Axe II**. In dem Ninja-Epos schlägt man sich durch acht Level, pickt drei unterschiedliche Waffen auf, die man dann noch ausbauen kann. Neu ist auch **Devil's Crush**, der Nachfolger zu "Alien Crush" — Flippern ist angesagt. Wie auch beim Vorgänger wurde mit Monstern und Gruseleffekten à la "Alien" nicht gespart. Neben einem Paßwort-Feature (!) gibt es jede Menge Sprites, vier verschiedene Bonus-Levels und einige Überraschungen im Spiel. Ebenfalls witzig zu spielen war **Bomberman**, der durch ein Labyrinth läuft und an strategischen Stellen Blöcke und Gegner sprengen muß — Tüftelei mit Geschicklichkeits-Einschlag. Es erscheinen vier neue Sportspiele: Das bekannteste ist **TV Sports Football**, das wie das exakte Amiga-Vorbild aussieht und sich dementsprechend hervorragend spielt. Die Fußball-Simulation **Sonic Spike** startet mit bis zu vier Gegenspielern, sechs Nationen und einem Liga-Modus. Volleyball-Künster sollten sich an **Super Volleyball** versuchen, das eine Menge technischer Finessen zuläßt. Kein olympischer Sport, aber nichtsdestotrotz schweißtreibend ist die Wrestling-Simulation **Battle Royale**, die noch entwickelt wird.

Auch neue Spiele für das CD-ROM sind geplant: Die Dreharbeiten für **It came from the desert** sind abgeschlossen, man darf also gespannt auf den ersten "interaktiven Film" (siehe *POWER PLAY* 3/90) warten. Fertig **Valis II** und **Final Zone II**, zwei peppige Action-Ballereien. In der Mache sind das Rollenspiel **Y's Book I & II** sowie das **Sherlock Holmes: Consulting Detective** von Icom Simulations ("Deja Vu", "Shadowgate").

Außerdem für die PC-Engine gesichtet: hundert Level-Kugelgeschiebe **Blodia**, das knallbunte Action-Adventure **Dragon's Curse**, Kistenschachteln à la "Sokoban" in **Boxyboy**, **Psychosis**, ein rassiges Ballerspiel mit vielen Extrawaffen, **Veigues Tactical Gladiator**, ein unelegantes Actionspiel mit einem riesigen Roboter. Alle Module sollen bis zum Herbst erscheinen.


New World Computing

Tunnels & Trolls nennt sich das neueste Rollenspiel der "Might & Magic II"-Macher. Diesmal darf man auf dem Kontinent der Drachen einen Magier retten — mal eine Alternative zur ewigen Prinzessin. Elf Charakterlevel, 63 Zaubersprüche, hundert Items und Horden von Orks machen aus Tunnels & Trolls ein rüstiges, traditionelles Rollenspiel.

Ocean

Battle Command nennt sich der neueste Streich der "Carrier Command"-Programmierer. In 15 Missionen steuert man einen futuristischen Panzer; man kann aus dem Cockpit in eine 3D-Landschaft sehen oder seinen Panzer auf der Landkarte verfolgen. Die Grafik ist schnell und detailreich. Wie schon in Carrier Command stattet man seine Panzer mit verschiedenen Waffensystemen aus. Das eroberte Territorium produziert dann entsprechend Nachschub. Battle Command wird im August erscheinen.

Außerdem erspäht: ein rasanter **F 29 Retaliator** für MS-DOS-PCs; **Billy the Kid**, ein Action-Strategie-Mix mit rauchenden Colts und einer Menge Countrymusik; **Nightbreed**, ein schnelles Action-


Ariola Soft
Weil es Larry Laffer mit
Marika Rökk auf einer
einsamen Insel einfach
nicht aushält, Atomix
die Egerländer am lieb-
sten entmaterialisieren
würde, Dungeon Master
die Pacmania
bekommt, wenn
er die deutsche
Hitparade hört . . .

TRENDS & LEUTE



Intergalaktischer Zoff in der Konga Bar: "Space Quest IV"



Zwei Lagen Flügel, ein Motor, "Red Baron" kommt uns spanisch vor

spiel nach dem gleichnamigen Horrorstreifen.

Origin

"Hast Du schon **Wingleader** gesehen?"; das war wohl der meistgehörte Satz auf dieser Messe. Origins neuester Science-fiction-Streich wurde dementsprechend präsentiert. Auf einem Monitor von knapp einem Meter Durchmesser flimmerte ein Weltraum-Ballerepos erster Klasse. In rasanter 3D-Grafik preschten Raumgleiter aufeinander zu; die Jagd ging durch Asteroidenfelder, trotz einer Masse Objekte am Schirm wurde der PC nicht wesentlich langsamer. Imposant auch der Sound, der aus zwei 100-Watt-Lautsprechern donnerte. "Wir arbeiten noch am letzten Schliff", verriet Greg Malone, "Windwalker"-Programmierer und Pressesprecher von Origin. Programmiert wurde Wingleader von Chris Roberts (nicht der Schnulzensänger), der "Times of Lore" und das brandneue **Bad Blood** veröffentlichte. Einen Test findet Ihr in dieser Ausgabe.

Außerdem am Stand: Lord British alias Richard Garriott. Der Ultima-Vater stellte **Savage Empire**, den ersten Streich der neuen "World of Ultima"-Reihe, vor. Savage Empire benutzt dasselbe Icon-System, das auch in "Ultima VI" verwendet wird. Die Handlung wird an Ultima VI anknüpfen, allerdings in einer anderen Welt spielen. Statt Orks und Drachen regieren Dinosaurier und Azteken. Gibt es in Ultima 200 Personen, mit denen man je 4 KByte Text reden kann, so sind es in Savage Empire nur 50 — dafür aber ca. 20 KByte Text pro Person.

Alle Spiele werden diesen Herbst erscheinen. Gute Nachrichten übrigens: Es wird ein "Ultima VII" geben",...bis dahin wird aber noch ein Weilchen vergehen", meinte Richard. Außerdem soll eine C 64-Version von "Ultima VI" diesen Herbst veröffentlicht werden, wenn die Programmierer der Masse an Daten Herr werden — wir halten Euch auf dem laufenden.

Sega

Der Krieg der Module ist entbrannt: Sega hat Nintendo den Kampf angesagt. Neben aggressiver Radiowerbung gab man sich auch am Messestand kämpferisch. Mit dem Satz "You can't do this on Nintendo — Genesis does!" wurde jedem Besucher klargemacht, daß man es ernst meine. Hier die Gründe: Megastar Michael Jackson gab die Erlaubnis,

Alle Neuheiten auf einen Blick

Nicht erschrecken, wenn Ihr Euer Lieblingsspiel nicht für Euren Computer findet: Viele Spiele, die in den USA nur für das MS-DOS-System angekündigt sind, werden in Europa auf andere Systeme umgesetzt.

Spiel	Firma	System
688 Attack Sub	Electronic Arts	Mega Drive
A.P.B	Atari	Lynx
Abrahams Battle Tank	Accolade	Mega Drive
Altered Destiny	Accolade	MS-DOS
Archon	Activision	NES
Armada 2525	Interstel	Amiga, Atari ST, MS-DOS
B.A.T	UBI-Soft	Amiga, Atari ST, MS-DOS
Bad Blood	Origin	C 64, MS-DOS
Balance of the Planet	Accolade	MS-DOS, Macintosh
Bard's Tale	Interplay	NES
Battle Chess II: Chinese Chess	Interplay	Amiga, MS-DOS
Battle Command	Ocean	Amiga, Atari ST, MS-DOS
Battle Royale	NEC	PC-Engine
Billy the Kid	Ocean	Amiga, Atari ST
Blodia	NEC	PC-Engine
Bomberman	NEC	PC-Engine
Boulder Dash	JVC	Game Boy, NES
Boxyboy	NEC	PC-Engine
California Games II	Epyx	Amiga, C 64, MS-DOS
Chase H.Q.	Taito	Game Boy
Chips Challenge	Epyx	Amiga, Atari ST, MS-DOS
Columns	Sega	Master System, Mega Drive
Command H.Q.	Microprose	MS-DOS
Covert Action	Microprose	MS-DOS
Cyberball	Tengen	Mega Drive
Dando	Treco	Mega Drive
Deja Vu	Icom Simulations	NES
Devil's Crush	NEC	PC-Engine
Double Dragon	Tradewast	Game Boy
Dr. Mario	Nintendo	NES
Dragon Warrior II	Enix	NES
Dragon's Curse	Hudson	PC-Engine
Dragon's Lair	CSG	NES
E-SWAT	Sega	Mega Drive
F 15 Strike Eagle	Microprose	Mega Drive
Faces	Spectrum Holobyte	Amiga, Atari ST, MS-DOS
Final Zone II	NEC	PC-Engine
Gorbachev's Ace	Electronic Arts	MS-DOS
Guns & Butter	Mindscape	MS-DOS
Harpoon Szenario Editor	Three-Sixty	Amiga, MS-DOS
Hatris	Bullet-Proof Software	Game Boy, NES
Hero's Quest II: Trial by Fire	Sierra	MS-DOS
Image Fight	Irem	NES
Ishido	Accolade/Nexoft	MS-DOS, Amiga, Game Boy

TRENDS & LEUTE

Moonwalker umzusetzen. Das Ergebnis ist ein Actionspiel mit knackigem Sound, in dem Michael mit Hutwurf und Hüftschwung Bösewichte ausschaltet. Ein Software-Superstar ist **Populous**, das in einer nahezu identischen Version für das Mega-Drive erscheinen wird. Alle 500 Level und sämtliche Natur-Katastrophen sind im Spiel enthalten. Eins zu eins auch die schöne Automatenumsetzung der Tetris-Variante **Columns**. Nicht minder interessant sah das Rennspiel **Super Monaco GP** aus. Hart geballert wird in **E-SWAT**, in dem man einen Roboter-Polizisten gegen eine feindliche Übermacht (vielleicht Parksünder?) ins Feld führt.

Rollenspiel im Stil von "Y's" gibt's bei **Sword of Vermillion**. Noch nicht ganz fertig ist **Dando**, das in dieselbe Kerbe schlägt. Activision stellte die die wohl beste Version von "Tongue of the Fat Man" mit leicht veränderten Namen vor. Das Spiel heißt jetzt **Mondu's Fight Palace**. Witzig ist auch das Trampolinspiel **Trampolin Terror**, eine Mischung aus dem Klassiker "Bounder" und "Jumping Jack Son". Auch bei den Sportspielen darf man sich auf einiges gefaßt machen: knochentrockenes Boxen mit **James "Buster" Douglas Knockout**, schweißtreibende Heimspiele mit **Joe Montana Football** und kunstvolles Dribbling mit **Pat Riley Basketball**. Wer's futuristisch mag, sollte sich einmal Tengens **Cyberball** ansehen, das einen anständigen Eindruck machte. Leider fehlt hier der Zweispieler-Modus, der auf dem Automaten das richtige Vergnügen bringt. Angekündigt sind außerdem **F 15 Strike Eagle** (Simulation), **Vette** (Rennspiel), **688 Attack Sub** (Simulation) und **Abrahams Battle Tank** (Simulation).

Trauriger sah es dagegen für das Master System aus. Zwar stellt Sega eine neue Version seines 8-Bit-Systems vor (neues Design, voll kompatibel, der Klassiker "Alex Kidd" ist eingebaut), aber die Software konnte dem Mega-Drive in keinem Fall das Wasser reichen. Nur drei Titel sahen gut aus: der alte **Paperboy**, das Tüftelspiel **Columns** und die Rennsimulation für zwei Spieler **Super Monaco Grand Prix**. Alle Module erscheinen im Herbst.

Fortsetzung auf Seite 120

Alle Neuheiten auf einen Blick

It came from the desert	Cinemaware	Atari ST, PC-Engine
Jack Nicklaus' Course Designer	Accolade	Amiga, MS-DOS
Jack Nicklaus (...) Courses of 1990	Accolade	Amiga, C 64, MS-DOS
James "Buster" Douglas Knockout	Sega	Mega Drive
Joe Montana Football	Sega	Mega Drive
Jordan vs. Bird: One-on-One	MB	Game Boy
Keeping up with Jones	Sierra	MS-DOS
Keys to Maramon	Mindcraft	C 64, Amiga, MS-DOS
King of Casino	NEC	PC-Engine
King's Quest V	Sierra	MS-DOS
Klax	Tengen	PC-Engine, Mega Drive, Lynx
Knights in the Sky	Microprose	MS-DOS
Legendary Axe II	NEC	PC-Engine
Ley Manley in: Search for The King	Accolade	MS-DOS
Lightspeed	Microprose	MS-DOS
Loopz	Mindscape	Amiga, Atari ST, C 64, Game Boy, MS-DOS
Lord of the Rings	Interplay	Amiga, MS-DOS
Megafortress	Three-Sixty	MS-DOS
Megatraveller: The Zohandi Conspiracy	Paragon	MS-DOS
Mondu's Fight Palace	Activision	Mega Drive
Moonwalker	Sega	Mega Drive
Mr. Fixit	Lucasfilm Games	MS-DOS
Night Breed	Ocean	Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS
Ninja Gaiden II	Tecmo	NES
Paperboy	Tengen	Master System, Game Boy, Lynx
Pat Riley Basketball	Sega	Mega Drive
PGA Tour Golf	Electronic Arts	MS-DOS
Pipe Dream	Bullet-Proof Software	Game Boy, NES
Pirates	Microprose	NES
Populous	Electronic Arts	Mega Drive
Powermonger	Electronic Arts	Amiga
Princess Tomato in the Salad Kingdom	Hudson Soft	NES
Psychosis	NEC	PC-Engine
Puzznic	Taito	Amiga, C 64, MS-DOS
Quasar	Virgin	Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS
R-Type	Irem	Game Boy
Rad Racer II	Square	NES
Rampage	Atari	Lynx
Red Baron	Dynamix	MS-DOS
Rise of the Dragon	Dynamix	MS-DOS
Road Blasters	Atari	Lynx
Robocop	Ocean	Game Boy
Rygar	Atari	Lynx
Savage Empire	Origin	MS-DOS
Secret of the Silver Blades	SSI	MS-DOS
Secret Weapons of The Luftwaffe	Lucasfilm Games	Amiga, MS-DOS
Sherlock Holmes: Consulting Detective	Icom	PC-Engine
Side Pocket	Data East	game Boy
Slime World	Epyx	Lynx
Sonic Spike	IGS	PC-Engine
Space Quest IV	Sierra	MS-DOS
Spirit of Excalibur	Virgin	Amiga, Atari ST, MS-DOS
Spot	Arcadia	Amiga, C 64, MS-DOS, Game Boy, NES
Star Control	Accolade	MS-DOS
Stratego	Accolade	MS-DOS, Macintosh, Amiga
Stunt Driver	Spectrum Holobyte	MS-DOS
Super C	Konami	Amiga, MS-DOS
Super Monaco Grand Prix	Sega	Master System, Mega Drive
Super Volleyball	Video System	PC-Engine
Superbike Simulator	Mindscape	Amiga, Atari ST, MS-DOS
Sword of Vermillion	Sega	Mega Drive
The Chessmaster	Hi-Tech Expressions	Game Boy
The Final Fantasy Legend	Square	Game Boy
The Hunt for Red October	Hi-Tech Expressions	NES
The Last Ninja	System 3	NES
The Punisher	Paragon	MS-DOS
Times of Lore	Origin	NES
Tournament Cyberball 2072	Atari	Lynx
Trampolin Terror	Dream Works	Mega Drive
Tunnels & Trolls	New World Computing	Amiga, Atari ST, MS-DOS
TV Sports Football	Cinemaware	PC-Engine
Ultima IV	Origin	NES
UMS II	Microprose	Amiga, Atari ST, MS-DOS
Unreal	UBI-Soft	Amiga
Valis II	Telenet	PC-Engine
Veigues Tactical Gladiator	NEC	PC-Engine
Vette	Spectrum Holobyte	Mega Drive
Vindicators	Atari	Lynx
Warbirds	Atari	Lynx
Welltris	Spectrum Holobyte	Amiga, Atari ST, MS-DOS
Wingleader	Origin	MS-DOS
Wizardry	FCI	NES
Wonderland	Magnetic Scrolls	MS-DOS, Amiga, ST
Xenophobe	Atari	Lynx
Xexyz	Hudson	NES
Xiphos	Electronic Zoo	Amiga, Atari ST, MS-DOS


Wo in aller Welt ist
CARMEN SANDIEGO
Erhältlich für:
Amiga
Atari ST
PC
Die New Yorker Freiheitsstatue ist verschwunden! Alle sind sich einig: Das kann nur die berühmte Carmen Sandiego-Bande gewesen sein. Verfolgen Sie Carmen über den Erdball!
Carmen Sandiego ist ein spannendes Adventure und Lernprogramm zugleich. 10 Tatverdächtige, 30 Weltstädte, 1000 Indizien sorgen für Spannung. Die deutsche Spielanleitung, die englischsprachige Software und der über 900 Seiten starke Weltalmanach vermitteln den Lernerfolg. Neben Ihren Englischkenntnissen erweitern Sie spielerisch Ihr Wissen über Geografie und Kultur verschiedenster Länder.
Brøderbund
Info: Rainbow Arts 0211-596761
Vertrieb: Rushware, Karasoft, Thali AG

TRENDS & LEUTE



Kein übler Flammenwerfer; Trantor seien entzückt (ST)

Mörder-Maskerade

Pünktlich zum Herbstgeschäft kündigt U.S. Gold ein neues Krimi-Adventure mit dem vielversprechenden Namen "Murder" an. Sie schlüpfen hier in die Rolle eines Hobbydetektivs. Im England der Jahrhundertwende gilt es, unter Zeitdruck einen Schwerverbrecher zu finden. Sie befragen die Verdächtigen, nehmen Fingerabdrücke und sammeln per Mausklicks Beweise. Wenn Sie den Profifahndern von Scotland Yard zuvorkommen wollen, müssen Sie sich beeilen. Natürlich will die Polizei allen Ruhm für sich einheimsen. Ob der Gärtner wohl der Mörder war?

Ein weiterer neuer Titel von U.S. Gold ist "The Gold of the Aztecs". Wie der Name schon sagt, ist das Spiel im alten Mexiko angesiedelt. In diesem Action-Adventure steuern Sie Ihren Helden in 80 Bildern geschickt über Fallen und Abgründe. Nebenbei müssen Sie noch knifflige Rätsel lösen. Entwickelt wurde das Programm von Kinetica, das von dem früheren Psygnosis-Entwickler Dave Lawson geschaffen wurde. Angeblich fanden auf den zwei Amiga-Disketten 26 MByte Grafikdaten Platz (darunter allein 9000 Animationsphasen für den wackeren Kämpfer). Neben Amiga-Fans werden ST-, MS-DOS- und C 64-Besitzer bedient. *vw/mg*

Kabel-Kampf

Wer das Nintendo Entertainment System besitzt und sich regelmäßig über das Kabelgewirr bei den Joypads aufregt, dem kann nun geholfen werden. Die amerikanische Firma Acclaim (bislang allen Nintendo-Besitzern als Software-Lieferant ein Begriff) veröffentlicht in Kürze ihr "Double Player System" in Deutschland.

Im Gegensatz zu allen bislang erhältlichen Infrarot-Joypads sind diese kaum größer als die original Nintendo-Joypads und liegen hervorragend in der Hand. Bei Dauertest (eine Stunde "Super Mario Bros": Welt 7.3) traten bei uns keinerlei Ermüdungserscheinungen oder Handkrämpfe auf. Neben den normalen Bedienelementen (im einzelnen Steuerkreuz, zwei Feuerknöpfe, Select- und Start-Taster) wird zuschaltbares Dauerfeuer und Zeitlupe geboten. Außerdem darf man wählen, ob das Joypad Eure Aktionen an Port 1 oder Port 2 des Grundgeräts weiterleitet. Umgeschaltet wird am Joypad, so daß man alle Kontrollen gut im Griff hat. Das lästige Umstöpseln entfällt somit. Ohne Batterien (pro Joypad sind vier kleine Mignon-Zellen erforderlich) klappt natürlich nichts.

Dank des niedrigen Preises (das komplette System mit zwei Joypads wird wahrscheinlich unter 80 Mark kosten) kann man den Double Player von Acclaim vorbehaltlos empfehlen. Es steuert sich damit mindestens genausogut wie mit dem Nintendo-Joypad und er bietet einige nützliche Funktionen mehr wie z. B. Dauerfeuer. Der Double Player wird noch dieses Jahr erscheinen. *mg*

Zauber-Zeit

Rainbow Arts schickt in seinem neuen Geschicklichkeitsspiel "Apprentice" einen Zauberlehrling auf die gefahrvolle Reise in das Land der Phantasie. Als Lehrling habt Ihr natürlich keinen größeren Wunsch, als endlich in die Gilde der Zaubermeister aufgenommen zu werden. Doch vor den Erfolg hat das Schicksal den Schweiß gesetzt. Als Gesellenstück müßt Ihr dem bösen Drachen Fumo Zaubersprüche abjagen, die dieser den Magiern gestohlen hat.

Zum Glück haben die Meister der Gilde überall in den achtdirektional scrollenden 16 Leveln magische Gegenstände versteckt. Auch die allgegenwärtigen Holzkisten sind äußerst nützlich. Damit kann man nicht nur Gegner bewerfen, sondern auch Wege durch Flüsse bauen und raffinierte Fallen anlegen. Hat der Lehrling einen besonderen magischen Gegenstand gefunden, kann er einen kleinen Zauber-Homunkulus von sich erzeugen. Diese Miniausgabe ist für gefährliche Aufträge wie geschaffen. Er klettert in besonders enge Gänge und kämpft mit besonders gefährlichen Monstern. Allerdings hat der Zauber-Zwerg nur eine begrenzte Lebensdauer. Eine kleine Kerze zeigt an, wann ihm das Lebenslicht ausgeblasen wid. Danach ist unser Zauberlehrling wieder auf sich allein gestellt.

Neben den 16 Grundleveln sind noch 18 weitere Level im Spiel versteckt, die man durch versteckte Türen betreten kann. Außerdem lassen sich mit freundlichen Prinzessinnen ertragreiche Tauschgeschäfte machen und in Läden feine Extras kaufen. Amiga-, ST- und C 64-Besitzer dürfen sich verzaubern lassen. *vw*



Dieser Laden ist immer geöffnet



Ein Königreich für eine Kiste: "Apprentice" (Amiga)



Schmuckes Design, praktischer Nutzen: Infrarot-Joypads für Nintendo

Pärchen-Bildung

Hinter den beiden Buchstaben "Ra" verbirgt sich ein weiteres Denkspiel mit Geschicklichkeits-Elementen. 150 Levels, in denen es primär darum geht, aus vielen verschiedenen Spielsteinen Pärchen zu bilden, stehen parat. Wer davon nicht genug bekommen kann, der darf sich mit dem eingebauten Editor vergnügen. Netterweise gibt's sowohl Paßwörter als auch zwei Spielmodi: Einen für reine Denker, der

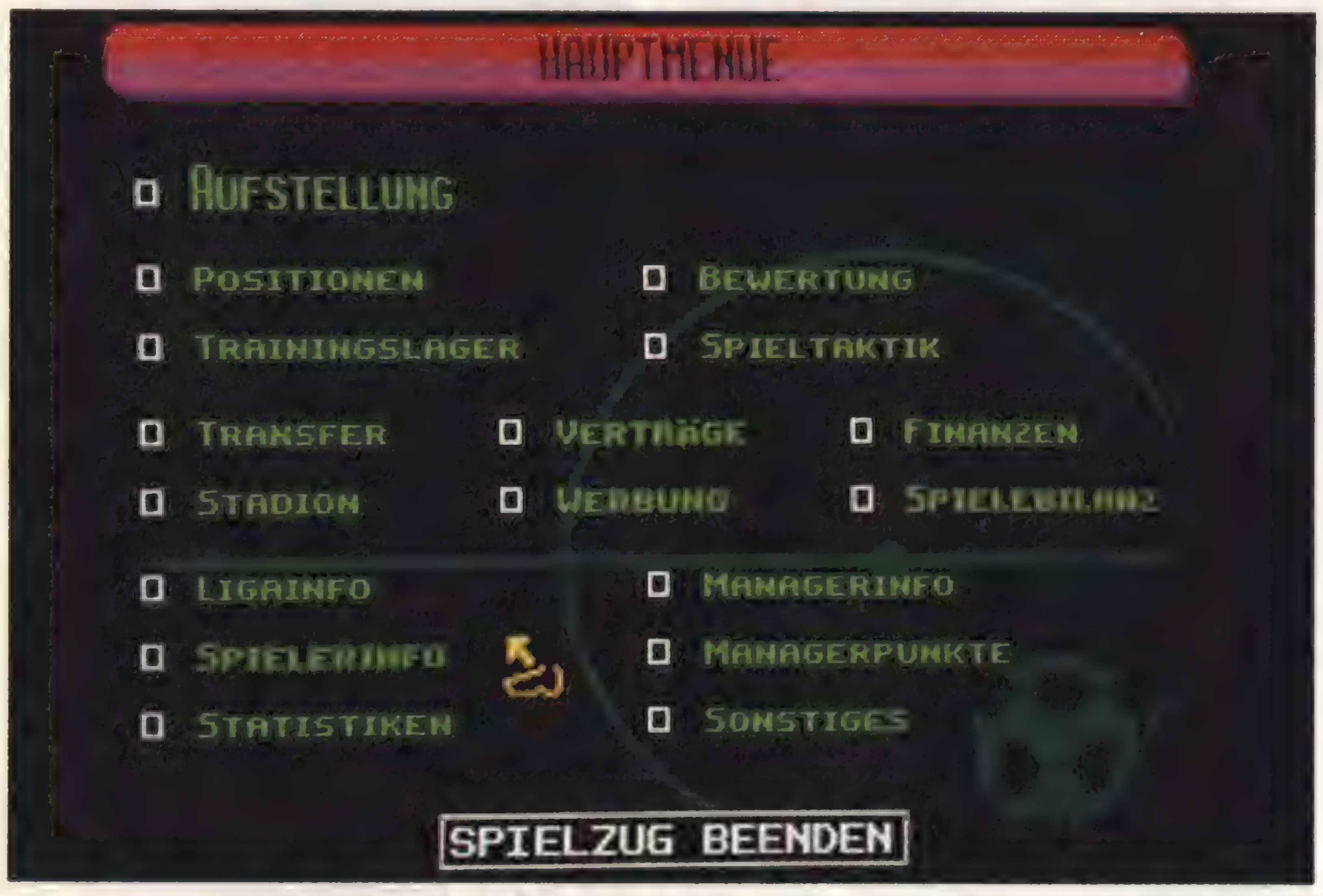


Ra und Ramses (Amiga)

andere sorgt mit einem gepfefferten Zeitlimit für zusätzlichen Anreiz. Wenn sich die Programmierer ranhalten, wird Ra im September für Amiga, ST, MS-DOS und C 64 von Rainbow Arts zu Preisen zwischen 50 und 70 Mark veröffentlicht. *mg*



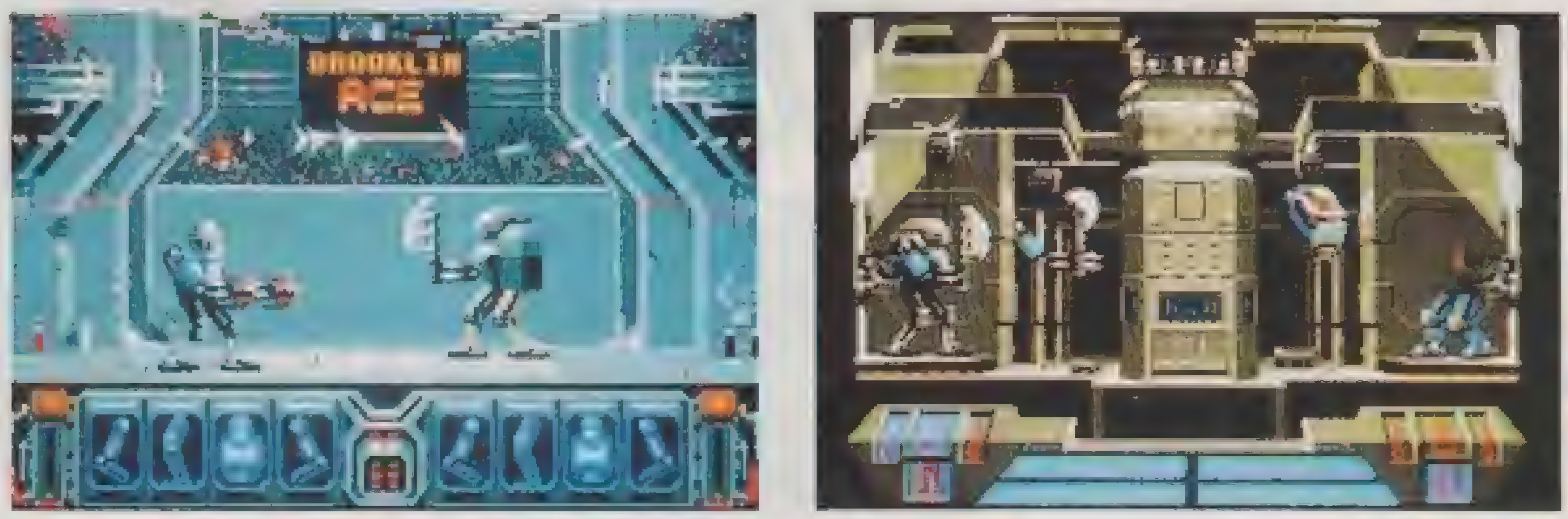
150 Levels voller unaufgeräumter Spielsteine (Amiga)



Fußball-Finessen für Möchtegern-Manager (ST)

Kicker-Künste

Ein neues Fußball-Strategiespiel steht Sportfreunden ins Haus. Neben den üblichen Optionen wie Mannschaftsaufstellung und Spielerhandel könnt Ihr z.B. die Bandenwerbung im Stadion verschachern, Euch die besten Newcomer-Spieler der Saison oder die Spieler mit den meisten gelben Karten zeigen lassen. Die Benutzerführung ist prima, Liga-Modus und Saison-Struktur dürfen editiert werden. Im Moment steht noch nicht fest, welche Softwarefirma das Programm veröffentlichen wird. Kicker läuft momentan auf dem ST, eine Amiga-Umsetzung sollte kein großes Problem sein. *hl*



Viel Schrott fällt bei dem Metall-Massaker "Metal Masters" an (ST)

Metall-Massaker

Habt Ihr von "normalen" Sportarten die Nase voll? Wie wär's dann mit einer Art Roboter-Olympiade? Dank "Metal Masters" von Infogrames steht diesem Freizeitvergnügen nichts mehr im Weg — vorausgesetzt, Ihr habt einen Amiga, ST oder MS-DOS-Computer auf dem Schreibtisch stehen. Bevor der Startschuß für eine der sechs Disziplinen fällt, darf man sich erst den Wunschroboter aus vielen Einzelteilen zusammenbasteln. Die Wettbewerbe sind recht unterschiedlich. Einmal müßt Ihr einen Gegner mit Missiles eindecken, später alte Armeelager aufmischen. Die Metall-Monstren treten in Kampfarenen, deren Beschaffenheit sich von Runde zu Runde ändert, gegeneinander an. Als Belohnung für gewonnene Wettbewerbe winkt ein gehöriger Batzen Geld und Ihr seht Euren Traum Stück für Stück Realität werden... *mg*

Modul-Mogul

Die Würfel sind gefallen. Jetzt steht fest, wann welche Module für den Game Boy und das Nintendo Entertainment System von Nintendo erscheinen.

Game Boy

Alleyway	August
Golf	August
Super Mario Land	August
Qix	August
Solar Striker	August
Tennis	August
Revenge of Gator	September
Wizards and Warriors	September
Kwirk (Puzzle Boy)	November
Balloon Kid	November
Penguin Bowl	November
Burai Fighter Deluxe	November

Nintendo Entertainment System

Tetris	August
Faxanadu	Oktober
Pinbot	Oktober
Snake Rattle'n Roll	November
Nintendo World Cup	November
Super Off Road	Dezember
Guardian Legend	Dezember
Solar Jetman	Dezember

mg

Rätsel-Raten

In der *POWER PLAY* 4/90 haben wir zusammen mit dem CWM-Versand ein nagelneues Super-Grafx-Videospiel inklusive dem Modul "Battle Ace" verlost. Die Antworten:

1. Die PC-Engine heißt in den USA "Turbo Grafx 16" ("Turbo Grafx" wurde auch als Lösung akzeptiert).
2. Maximal fünf Spieler können gleichzeitig mit der PC-Engine spielen.
3. Die PC-Engine hat sechs Sound-Kanäle.
4. Der PC-Engine-Schriftzug auf dem Gehäuse einer PC-Engine ist rot, auf der Super Grafx ist er blau. Beide Antworten galten.
5. In der *POWER PLAY* 4/90 wurden insgesamt 84 Computer- und Videospiele getestet (inklusive der Game-Boy-Tests). Die Zahl 78 wurde ebenfalls anerkannt.

Wer alle fünf Fragen richtig beantwortet hatte, dessen Postkarte kam in einen großen Topf, aus dem dann Glücksfee Ulli den Gewinner zog. *And the winner is*: Christian Hönig aus Ditzingen. Wir wünschen viel Spaß und gratulieren herzlich. *mg*

Neo-News

Aktueller geht's nicht: passend zum Redaktionsschluß erfuhren wir, daß die Edel-Konsole "Neo Geo", die wir in dieser Ausgabe besprechen, ab sofort einen deutschen Vertrieb gefunden hat. Die Firma EC Electronic in München wird sofort die SNK-Konsole in Deutschland vertreiben. Dabei wurden freundlicherweise die Preise gesenkt: Die Konsole kostet jetzt nur noch 849 Mark, die Module 449 Mark. *al*

Activision-Action

Activision, die mit Modulen für den Videospiel-Oldie Atari VCS 2600 in das Software-Business eingestiegen sind, kehren zu ihren Wurzeln zurück. Sie haben mehrere Spiele für das Nintendo Entertainment System (kurz NES), den Game Boy und das Sega Mega Drive angekündigt.

Für das NES sind "Ghostbusters II", der Action-Flugsimulator "Thunderbirds" und das Action-Adventure "Tombs and Treasure" (erscheint übrigens unter dem Infocom-Label) in der Pipeline. Die Game Boy-Besitzer werden ebenfalls mit "Ghostbusters II" sowie mit zwei Sportsimulationen (Volleyball und Boxen) beglückt. Schließlich dürfen Mega Drive-Fans mit der Karate-Klopperei "Mondu's Fight Palace" rechnen. Das Spiel ist nichts anderes als eine Umsetzung von "Tongue of the fat man". Ob diese Spiele auch in Deutschland erscheinen werden, ist zur Stunde noch nicht entschieden. Mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben. *mg*

Golf satt

Noch eine Gelegenheit, auf dem PC zu Putter und Eisen zu greifen: In Kürze veröffentlicht Electronic Arts die neue Golf-Simulation "PGA Tour Golf". Um gegen die zahlreichen Konkurrenzspiele anzustinken, soll dieses Computer-Golf vor prachtvollen Features nur so strotzen. Angekündigt sind z.B. 60 Computergegner, die Profi-Golfern nachempfunden sind, sieben Golfplätze, 3D-Grafik und Zeitlupen-Wiederholungen makelloser Schläge. Vorerst ist nur eine PC-Version geplant, die um die 90 Mark kosten wird. *hl*



Kein Monat ohne ein neues Golfspiel: Diesmal ist Electronic Arts mit "P.G.A. Tour Golf" an der Reihe (MS-DOS/VGA)



Ein Schnappschuß vom Action-Rollenspiel von Vivid Image (ST)

Zeit-Zeichen

Die Macher des Actionspiels "Hammerfist" (Test in *POWER PLAY 7/90*) sind gerade dabei, eine Mixtur aus Action-, Strategie- und Rollenspiel zusammenzubrauen. Der Name des Programms: "Time Maschine". Ihr steuert den Wissenschafter Dr.Potts, der sich eine Zeitmaschine zusammengebastelt hat, durch verschiedene Zeit-Epochen. Der Witz an der Sache: Durch Manipulationen in der Vergangenheit ändert Ihr die Zukunft. Dies ist für den Spielablauf lebenswichtig. So könnt Ihr z.B. in der Vergangenheit einen Pflanzensamen einsetzen. Der Samen wird in der Zukunft zu einem Baum herangewachsen sein, den Ihr dort unbedingt zur Lösung eines Problems benötigt. In jeder Zeitebene müßt Ihr bestimmte Aufgaben erfüllen, so daß die nächste Epoche überhaupt beginnt. Das Ziel: Ihr sollt einen Bombenangriff verhindern, der ca. 10 Millionen Jahre in der Zukunft passiert. Time Maschine wird für Amiga, ST und C 64 voraussichtlich im August diesen Jahres erscheinen und um die 85 Mark kosten.. *mh*





Wer die vierte Mission schafft, ruft uns bitte an...

Abflug

Er ist schnell, tödlich, starrt vor Waffen und ab sofort gefahrlos in jeder Spielhalle zu fliegen: Der "F 15 Strike Eagle"-Automat ist da. Mit dem Computerspiel hat Strike Eagle nur noch wenig zu tun. 60000 Polygone und 30 Bilder pro Sekunde machen die Grafik von Strike Eagle zum Erlebnis. Am Standgerät sind angebracht: der Steuerknüppel mit drei Feuerknöpfen (je einer für Maschinengewehre, Ziel auswählen und Raketen), ein Schubregler mit Knopf für den Afterburner, ein Decoy-Knopf und ein Münzschlitz — und der wird wohl am häufigsten strapaziert. Man kann durch Münzeinwurf Waffen, Treibstoff, Nachbrenner und Decoys nachkaufen sowie die Mühle reparieren. *al*

THE RETURN OF M.U.L.E.

Ein Kultspiel der Extraklasse kehrt zurück: Der Handelsknüller M.U.L.E. wird von einem deutschen Programmierteam für Amiga umgesetzt.





Hier sind sie: die ersten tollen Bildschirmfotos von der überarbeiteten Amiga-Version des Kultspieles M.U.L.E., die den Namen Deluxe-M.U.L.E. tragen wird

Vor fast acht Jahren erblickte ein Handelsspiel das Licht der Computermonitore: "M.U.L.E.". Zuerst erschien das Programm auf dem guten alten Atari 800er System und später für den C 64. Es dauerte nicht lange, und M.U.L.E. breitete sich über den Erdball aus wie ein Steppenbrand. Seit dieser Zeit ist der Kultstatus von M.U.L.E. ungebrochen. In den USA finden regelmäßig gigantische M.U.L.E-Turniere statt. Es werden ganze Hoteletagen gemietet, um den aus dem ganzen Land zusammentreffenden M.U.L.E.-Enthusiasten Platz zu bieten. Gespielt wird natürlich die "originalste" Fassung auf dem Atari 800XL. Bei solchen Kultveranstaltungen trifft man meistens auf einen Haufen bekannter amerikanischer Programmierer. Der Entwicklungsleiter von Lucasfilm Games, A.J. Redmer, ist z.B. regelmäßiger Gast dieser Turniere.

Was lag also näher, als eine 16-Bit-Version dieses Knüllers zu programmieren. Die *POWER PLAY* konnte schon mal für Euch einen Blick auf eine frühe Amiga-Version von M.U.L.E. werfen, das in der neuesten Fassung "Deluxe M.U.L.E." heißen wird.

Was ist eigentlich M.U.L.E.?

Das Spielprinzip von M.U.L.E. ist ebenso einfach wie genial. Der ferne Planet "Irata" (lest dieses Wort mal umgedreht) ist zwar rohstoffreich, aber noch nicht besiedelt. Also werden aus allen Teilen der Galaxis vier Prospektoren nach Irata geschickt, um dort eine blühende Kolonie zu gründen. Jeder der insgesamt vier Ankömmlinge kann sich am Anfang ein bestimmtes Stück Land, sog. Plots, als Grundstock aussuchen. Zusätzlich ist das siedlungswillige Alien mit ein paar Dollar Grundkapital ausgestattet. Gesteuert wird komplett per Joystick. Wer allein spielt, muß mit drei Computergegnern vorliebnehmen. Wer möchte, kann auch mit vier Leuten gleichzeitig spielen. Für die Amiga-Version wird deshalb der "offizielle" Vier-Spieler-Adapter von Microdeal unterstützt. Zur Stunde ist noch nicht entschieden, ob der Adapter dem Spiel sogar beiliegen wird.

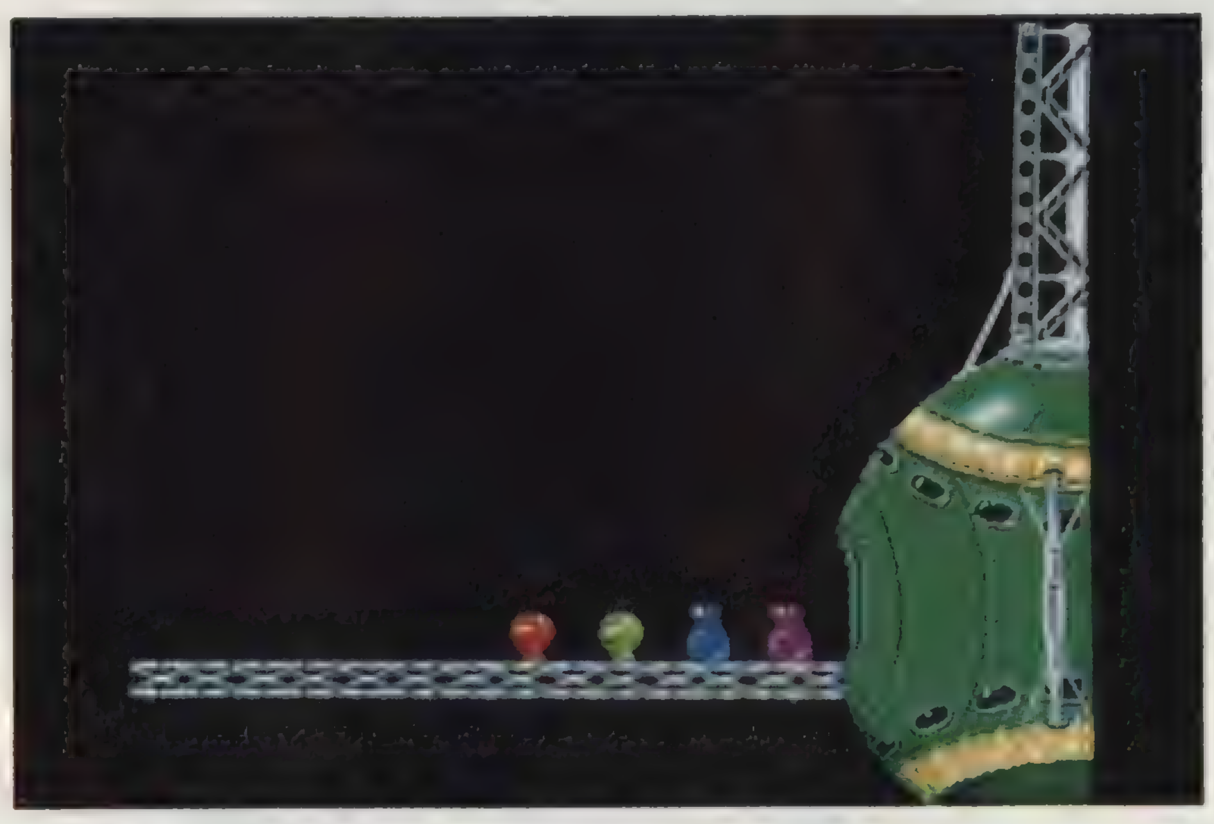
Habt Ihr nun Euren Plot abgesteckt, muß natürlich darauf gebaut werden. Im Zentrum des Planeten gibt es eine Ansammlung von Läden. Dort können entsprechende Produktionsanlagen gekauft werden. Wer z. B. auf seinem Land Nahrungsmittel anbauen möchte, besorgt sich quasi eine Produktionsanlage für Nahrung. Andere Anlagen sorgen für Energie oder sind fürs Abbauen wichtiger Erze oder Diamanten geeignet. Leider gibt es zwei winzige Probleme mit den Anlagen. Zum einen sind die Plots nicht immer gleich. Die Eigenschaften eines Plots hängen ganz entscheidend von seinem Standort ab. So sind Plots in Flußnähe gut zum Nahrungproduzieren, Ländereien im Gebirge versprechen gute Erzausbeute. Das zweite Problem ist der Transport der Anlagen zum Plot. Jetzt kommt der Namensgeber des Spiels zum Zuge. In einem Geschäft werden Stahlesel, "Mules", genannt angeboten. Mit diesem Tier könnt Ihr nun Produktionsanlagen zu Euren Plots schaffen; allerdings trägt ein Esel immer nur eine Anlage. Um die Aufgabe zu erschweren, gibt's ein knackiges Zeitlimit, in dem Ihr das Muli kaufen, ausrüsten und zu Eurem Land eilen müßt.

Am Ende jeder Runde finden Auktionen statt. Klar, wer nur nach Erz buddelt und keine Felder bestellt, braucht zur Unterhaltung seiner Ländereien dringend Nahrungsmittel. Das Besondere an diesen Auktionen: Sie laufen in Echtzeit ab. Per Joystick sprintet Euer Männchen (zusammen mit eventuellen Mitbietern) dem Verkäufer entgegen, der seinen Wunschpreis ebenfalls per Joystick einstellt. Treffen sich Verkäufer und Käufer auf einer Linie, ist der Handel perfekt. Neben regen Handelsaktivitäten sorgen nette Naturkatastrophen oder Überfälle von Piraten für die nötige Spannung und zusätzliche Abwechslung.

Bei "Deluxe M.U.L.E.", das komplett in Deutsch erscheint, wird es im Vergleich zum Ur-M.U.L.E. nur wenig spielerische Änderungen geben. Kein Wunder, denn das alte M.U.L.E. war an sich schon spielerisch fast perfekt, und es gibt kaum etwas zu verbessern. In der Deluxe-Version treten neben feinerer Grafik und besserem Sound eigentlich nur zwei wesentliche Änderungen auf. Zum einen wird die Verteilung der Bodenschätze per Zufallsgenerator bestimmt. Im Original gab's das nämlich nicht. Dan Bunten, der Programmierer des Originals, stand mit der Fertigstellung von M.U.L.E. ganz schön unter Zeitdruck, und außerdem war







er einfach zu faul, noch eine Zufallsroutine für die Landschaftskarten einzubauen. So bastelte er kurzerhand 128 verschiedene Landschaften zusammen. Otto-Normal-Spieler kam damit auch prima zurecht, aber Spitzenspieler wie z.B. die Programmiererin von "Archon", Anne Westfall (sie gilt übrigens als weltbeste M.U.L.E.-Spielerin) lernten die Karten einfach auswendig und ziehen ungeübten M.U.L.E.-Spielern schnell das Fell über die Ohren.

Die zweite wesentliche Veränderung sind die sog. Verteidigungs-Plots. Normalerweise war man den räuberischen Angriffen von Raum-Piraten relativ schutzlos ausgeliefert. Nun könnt Ihr mittels der Verteidigungsstellungen Eure Länder vor Überfällen schützen. Das Teuflische daran: Es wird nur der Spieler ungeschoren davonkommen, der die meisten Verteidigungsplots hat. Wettrüsten ist also vorprogrammiert. Leider produzieren die Länder mit Raketenbasen nichts. Wer hier nicht genau abwägt, ruiniert mit seinem Rüstungswahn seine ganze Kolonie.

Die M.U.L.E.-Macher

Das Programmier-Team von Deluxe-M.U.L.E., mit dem bezeichnenden Namen "Infernal Byte System", kommt fast komplett aus deutschen Landen. Für die Koordination und fürs Design zeichnet Julian Eggebrecht verantwortlich. Programmiert wird das Spiel von Stefan Schulze. Die Titelmusik stammt von keinem geringeren als Rob Hubbard, und die Soundeffekte im Spiel kommen von einem sehr bekannten deutschen Musiker, der schon für einige andere Spiele den Sound und die Effekte geliefert hat. Die Grafiken von Deluxe-M.U.L.E. wurden ursprünglich von Tobias Prinz gezeichnet. Dieser muß zur Zeit leider seinen Wehrdienst absolvieren und hat zusätzlich noch die Grafiken von "Nebulus 2" in Arbeit. Dafür ist Sebastian Dosch eingesprungen und macht nun die "Bild"-Arbeit für Deluxe-M.U.L.E.

Neben der Umsetzung des Handelsklassikers haben die infernalischen Jungs noch eine ganze Reihe anderer feiner Projekte am Kochen. Für Lucasfilm Games wird fleißig an einer 16-Bit-Version des Kultspiels "Ball Blazer" gefeilt, die den Namen "Master Blazer" tragen wird. Für die englische Firma Hewson ist das Team mit "Nebulus 2" beschäftigt.

Warum nur Amiga?

Bei der Umsetzung eines solch brillanten Spiels wie M.U.L.E. mußten sich die Programmierer natürlich fragen lassen, warum sie nur an einer Amiga-Version und nicht an PC- oder ST-Fassungen arbeiten. Die Antwort war verblüffend einfach — zumindestens was die ST-Version betraf. Der ST ist in den USA so gut wie nicht vorhanden. Da Deluxe-M.U.L.E. in Lizenz für Electronic Arts Amerika produziert wird, kam von dort (nach ausführlichem Studium von Verkaufszahlen) die Order: "No ST". Außerdem liegt bereits eine fast fertige Atari ST-Version in den Panzerschränken von Electronic Arts. Leider wird diese Fassung nie erscheinen. Zum einen ist sie nicht ganz fertig, zum anderen ist sie schon fast drei Jahre alt und nutzt den ST kaum aus.

MS-DOS-Benutzer müssen ebenfalls auf eine neue M.U.L.E.-Version verzichten. Interessant ist auf alle Fälle, daß eine fix und fertige M.U.L.E.-Fassung für MS-DOS-Computer existiert. Als IBM ihre PC-Junior-Computer-Reihe auf den Markt brachte, hat "Big Blue" die Lizenz fürs PC-M.U.L.E. gekauft und in Eigenregie eine eigene Version nur für diesen Computertyp programmiert. Diese Version läuft nur unter CGA auf PCs, die mit 4,77 MHz getaktet sind. Auf schnelleren Maschinen läuft diese Umsetzung entweder gar nicht oder stürzt ziemlich oft ab. Im freien Handel ist diese Fassung überhaupt nicht zu bekommen, und bei IBM dürften auch nur noch sehr wenige Exemplare vorhanden sein. Zudem weigert sich IBM beharrlich, die Lizenz an Electronic Arts wieder abzugeben. Aus diesem Grund wird Deluxe-M.U.L.E. wohl nie für PCs erscheinen — traurig, aber ärgerlicherweise wahr.

Kommerz oder Kopie?

Eigentlich müßte man meinen, daß ein solches Kultspiel wie M.U.L.E. ein riesiger kommerzieller Erfolg war und die Programmierer damit Millionen gescheffelt haben. Weit gefehlt. Die Verkaufszahlen von M.U.L.E. dürften weltweit irgendwo unter der 1000-Stück-Grenze liegen. Kaum ein anderes Computerspiel wurde so gnadenlos kopiert. Wer immer noch den guten alten Atari XL-Zeiten hinterhertrauert, sollte sich fragen, ob er nicht durch die eine oder andere Raubkopie dazu beigetragen hat, daß für diesen Computer praktisch keine Programme mehr geschrieben werden. Wollen wir hoffen, daß die Arbeit, die in M.U.L.E. und der Deluxe-Version steckt, durch den Kauf dieses feinen Spieles ausreichend honoriert wird — Wert ist Deluxe-M.U.L.E. sein Geld sicher. Ähnlich sah's übrigens auch mit dem fantastischen "Ball Blazer" aus. Sehr schnell erreichte dieses Programm ebenfalls Kultstatus aber kommerziel war es ein Flop. *mh*


MIDNIGHT RESISTANCE
DATA EAST
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt:
Tel. 069/77 80 25
Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt a. Main 90
ocean

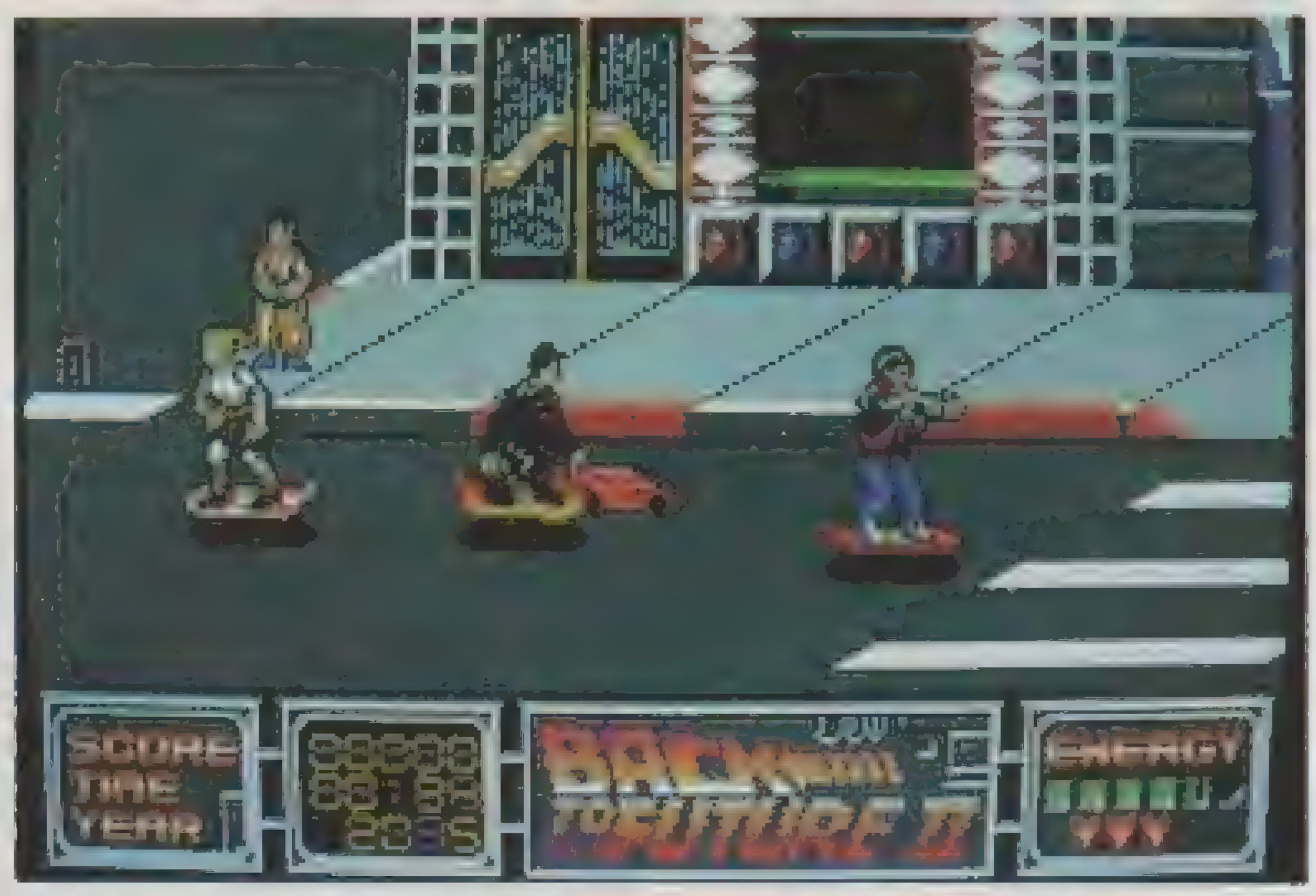
Wenn Marty McFly an der Seite von "Doc" Emmette Brown tolldreiste Abenteuer besteht, zieht es nicht nur Science-fiction-Fans magisch ins Kino. Der zweite Teil der "Back to the Future"-Saga (läuft in Deutschland als "Zurück in die Zukunft") war ein kapitaler Hit, und die dritte Episode wird nicht minder erfolgreich sein. Garant dafür ist Superstar Michael J. Fox, der sein schauspielerisches und komödiantisches Talent unter den Fittichen von Stephen Spielberg voll ausleben kann.

Angesichts dieser Erfolge verwundert es nicht, daß sich die englische Softwarefirma Imageworks die Rechte für Computerspiel-Umsetzungen gesichert hat. In Kürze wird "Back to the Future II" für alle populären Systeme erscheinen — parallel zur Video-Veröffentlichung des Films.



ZUKUNFTS-ZUCKERL

BACK TO THE FUTURE II



Verkehrsstaus auf der Autobahn fürchtet im Jahre 2015 keiner mehr. Das diebstahlsichere Auto hat man allerdings immer noch nicht erfunden (Bild ganz oben). Verfolgungsjagd auf Hoverboards (ST)

Im Spiel erwarten Euch fünf actionreiche Missionen, die Ihr meist in der Rolle von Marty überstehen müßt. In Level 1 wird die Szene nachempfunden, als Marty im Jahr 2015 vor der Griff-Gang flüchtend aus der Eisdiele ("Cafe 80's") rennt und eine heiße "Hoverboard"-Jagd entbrennt. (Für alle, die den Film noch nicht gesehen haben: Hoverboards sind Skateboards nicht unähnlich, schweben allerdings frei über dem Boden.) Nebenbei solltet Ihr Hindernissen ausweichen und Bonusgegenstände aufnehmen.

In Mission 2 steuert Ihr zur Abwechslung Martys Freundin Jennifer, die gerade von der Polizei in ihr "Zukunfts-Zuhause" gebracht wurde. Mittels Cursor, mit dem Ihr Türen öffnen und schließen sowie Jennifer im Haus umherführen könnt, müßt Ihr sie zum Ausgang geleiten, ehe sie sich selber oder anderen Familien-Mitgliedern begegnet.

Schließlich landet man im dritten Level wieder im Jahre 1985. Dort stellt Marty schnell fest, daß sich seit seiner Abreise eine Menge verändert hat. Während er noch nach einer Erklärung sucht, wird Marty auf der Straße von zwielichtigen Gestalten angegriffen. Ohne Grundkenntnisse in Selbstverteidigungs-Sportarten wäre der arme Junge jetzt ziemlich aufgeschmissen. Kaum hat Marty diese knifflige Situation überstanden, findet er sich im Jahre 1955 wieder. Dort tobt gerade der "Enchantement Ball", wo sich seine Eltern zum ersten Mal küssen und so seine Geburt besiegeln. Hier sind ausnahmsweise weder Geschicklichkeit noch Reaktionsvermögen gefragt, sondern Euer Gedächtnis wird arg strapaziert. Ihr müßt aus vielen Einzelteilen ein Bild zusammensetzen, das Marty zeigt, wie er gerade "Johnny B. Good" auf der Bühne spielt. In der letzten Mission findet sich Marty erneut auf einem Hoverboard wieder, auf dem er Biff nachjagt, der immer noch im Besitz des wertvollen Sport-Almanachs ist. Spielerisch ähnelt diese Szene dem ersten Level: Geschicklichkeit ist Trumpf. Wenn die Programmierer nicht zu viel Videos anschauen, sollte "Back to the Future II" in wenigen Wochen in jedem gut sortierten Software-Shop erhältlich sein. Amiga-, ST-, MS-DOS- und C 64-Besitzer werden damit bedient. Imageworks hat übrigens auch die Computerspiel-Rechte für "Back to the Future III" eingekauft. Vor Weihnachten sollte man mit dem Programm allerdings nicht rechnen. Der Kinofilm läuft schon im Juli an. *mg*



Doc Brown und Marty bei der Lagebesprechung



Skateboards sind out, die Kids im Jahr 2015 stehen mächtig auf "Hoverboards" (ST)

Mit einem satten Aufgebot an amerikanischer Künstler- sowie japanischer Manager-Prominenz läutete Nintendo seinen Deutschland-Feldzug ein.

POWER PLAY mit KÖPFCHEN



Der amerikanische Musical-Star Gillian Scalicci begeisterte mit einer schwun



Pressekonferenz mit japanischen Gästen

Was steckt dahinter, wenn bei der ersten Pressekonferenz einer jungen Firma über 50 Journalisten und zwei Fernsehsender live mit dabei sind? Wird Michael Jackson zum ersten Mal ohne Make-up präsentiert — nein, viel besser. Nintendo of Europe mit Hauptsitz in Frankfurt hat mit großem Trara die offizielle Einführung des tragbaren Videospiel-Systems "Game Boy" angekündigt und anschließend gefeiert. War die mittägliche Pressekonferenz noch von harten Zahlen und Fakten geprägt, wandte man sich am Abend bei der VIP-Show mehr der Unterhaltung zu. Prominenz wurde an jeder Ecke gesichtet. Angefangen von Fritz "Dingsda" Egner, der als Moderator die verschiedenen Programmpunkte ankündigte, über Shigeru Ota, den japanischen Geschäftsführer von Nintendo of Europe, bis hin zu Minoru Arakawa, dem Director von Nintendo Japan. Zur Einstimmung spielte die Pantomimen-Gruppe "Living Dolls" mehrere Szenen aus den Super Mario-Programmen nach — akustisch unterlegt mit der Original-Begleitmusik. Die Hauptattraktion am Abend war der TV-erprobte amerikanische Musical-Star Gillian Scalicci, die zusammen mit ihrer Band und einem Ballett Musical-Hits und -Evergreens in einer temperamentvollen Show zum Besten gab.

Um den Game Boy in Deutschland populär zu machen, brennt Nintendo ein Feuerwerk an Werbung ab, wie man es in der Spielzeugbranche noch nie zuvor gesehen hat. Satte 15 Millionen Mark werden von August bis Dezember für verkaufsfördernde Maßnahmen ausgegeben. 9 Millionen Mark kostet allein die TV-Werbung. Über 500 Spots sind in ARD, ZDF, RTL Plus, SAT 1 und Tele 5 zu sehen. Der Rest des Geldes wird u. a. für kostenlose Telefonberatung für "Club Nintendo"-Mitglieder (mit 0130-Nummern) und Händler-Unterstützung vor Ort in den Geschäften ausgegeben. Welche Dimensionen das anneh-



Gast bei Nintendo: Martin Gaksch, Heinrich Lenhardt, Horst Brandl (kein *POWER PLAY*-Redakteur) und Volker Weitz (von links nach rechts)



Die Pantomimen-Gruppe "Living Dolls" aus "Super Mario"-Programmen nach



gvollen Show und toller Stimme



TV-Moderator Fritz Egner



spielte am Abend mehrere Szenen

men kann, zeigt das Beispiel USA: Hier beantworten 300 Spiele-Berater jede Woche über 100 000 Telefonanrufe und an die 10 000 Briefe hilfesuchender Nintendo-Besitzer. In Deutschland strebt man solche Zahlen noch nicht an, will aber bis Ende des Jahres im-



Mario, Held zahlloser Nintendo-Spiele, in Lebensgröße

merhin 50 feste und 250 bis 300 freiberufliche Mitarbeiter anstellen. Der Game Boy soll ab August zum günstigen Preis von 169 Mark (inklusive Tetris-Modul, Kopfhörer und Zwei-Spieler-Verbindungskabel) überall zu haben sein. Zum Start werden sieben weitere Module für je 49 Mark angeboten. Bis Weihnachten sollen es insgesamt 15 bis 20 Spiele sein. Der deutsche Game Boy ist übrigens voll kompatibel zu Amerika- oder Japan-Import-Modulen. Mit dem Game Boy will Nintendo nicht nur die typischen Videospiel-Käufer (männliche Jugendliche) ansprechen, sondern auch Erwachsene und Frauen. Vorbild USA: Dort ist fast jeder zweite Game Boy-Käufer über 18 Jahre alt und über ein Drittel sind Frauen.

Über das Nintendo Entertainment System wurden weitaus weniger Worte verloren. Man kurbelt zwar auch hier mit Preissenkungen und Werbung den Verkauf an, der Game Boy hat aber zweifellos Priorität. In diesem Jahr sollen noch zehn Module von Nintendo für das NES herauskommen. Darunter "Tetris" und ein neues Fußballspiel, allerdings kein "Super Mario Bros. 3".

Fast alle der abends anwesenden 200 Händler waren vom Erfolg des Game Boys auch in Deutschland überzeugt (weltweit sind bis heute über 5 Millionen Stück verkauft). Zum Preis von knapp 170 Mark ist er ein ideales Geschenk. Der abschließende Slogan der Fernsehwerbung trifft den Kern der Sache: "Power Play mit Köpfchen" gibt's nicht nur von Nintendo, sondern auch bei uns. *mg*

CHART

COMPUTERSPIELE (Großbritannien)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Fantasy Dizzy	Code Masters
2.	Paperboy	Encore
3.	Rockstar	Code Masters
4.	Rainbow Islands	Ocean
5.	Thomas Thank Engine	Alternative
6.	Indiziertes Spiel	
7.	Batman	Ocean
8.	Captain Blood	Smash 16
9.	Buggy Boy	Encore
10.	Chase H.Q.	Ocean

COMPUTERSPIELE (USA)

	TITEL	HERSTELLER
1.	M1 Tank Platoon	Microprose
2.	LHX Attack Chopper	Electronic Arts
3.	Hero's Quest	Sierra On-Line
4.	Indiana Jones Adv.	Lucasfilm Games
5.	Starflight II	Electronic Arts
6.	TV Sports Football	Cinemaware
7.	Sim City	Mediagenic
8.	Leisure Suit Larry III	Sierra On-Line
9.	Flight Simulator 4.0	Microsoft
10.	Loom	Lucasfilm Games

VIDEOSPIELE (Japan)

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Dragon Quest 4	Nintendo	Enix
2.	SD Gundam	Game Boy	Bandai
3.	Tetris	Game Boy	Nintendo
4.	Super Darius	PC-Engine	NEC Avenue
5.	Nemesis	Game Boy	Konami
6.	Tetris	Nintendo	BPS
7.	Afterburner	Mega Drive	Dempa
8.	SaGa	Game Boy	Square
9.	Quarth	Game Boy	Konami
10.	Genpei	PC-Engine	Namco

VIDEOSPIELE (USA)

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Tecmo Bowl	Nintendo	Tecmo
2.	Game Boy mit Tetris	Game Boy	Nintendo
3.	Ninja Gaiden	Nintendo	Tecmo
4.	Indiziertes Spiel		
5.	Strider	Nintendo	Capcom
6.	Marble Madness	Nintendo	Milton Bradley
7.	Tetris	Nintendo	Nintendo
8.	Zelda II	Nintendo	Nintendo
9.	Dragon Warrior	Nintendo	Nintendo
10.	Ultima	Nintendo	FCI

LESER-HI…

		TITEL
1.	(1)	Indiana Jones and the last Crusad…
2.	(2)	Populous
3.	(5)	Sim City
4.	(3)	Kick Off
5.	(7)	Rainbow Islands
6.	(—)	Dungeon Master
7.	(6)	Zak McKracken
8.	(3)	Pirates
9.	(11)	Microprose Soccer
10.	(20)	F 16 Falcon
11.	(13)	Oil Imperium
12.	(8)	Xenon II
13.	(—)	Rings of Medusa
14.	(10)	Rock'n Roll
15.	(—)	It came from the Desert
16.	(17)	Maniac Mansion
17.	(11)	Grand Prix Circuit
18.	(—)	Starflight
19.	(15)	Their finest Hour
20.	(12)	Chaos strikes back

Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 34). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal ein Atari Lynx (das schnuckelige Handheld-Videospiel), das uns freundlicherweise von United Software (ehemals Ariolasoft) gestiftet wurde. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*

Je einen Game Boy inklusive Spiel haben gewonnen: Patrick [illegible] aus Griesbach; Henning Helmes aus Nordholz; Michael Herber aus CH-Muri. Je ein Spiel geht an: Marius Braun aus Neufahrn; Wolfgang Hallmüller aus Mannhausen; Stefan Hanner aus [illegible]; Zoltan Weller aus Berlin.

Die Gewinner



Der Hauptpreis: das Atari Lynx

ATTACK

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	8. Monat
Electronic Arts	13. Monat
Maxis	7. Monat
Anco	12. Monat
Ocean	2. Monat
FTL	21. Monat
Lucasfilm Games	21. Monat
Microprose	32. Monat
Microprose	18. Monat
Spectrum Holobyte	16. Monat
Reline	7. Monat
Imageworks	8. Monat
Starbyte	2. Monat
Rainbow Arts	5. Monat
Cinemaware	3. Monat
Lucasfilm Games	28. Monat
Accolade	15. Monat
Electronic Arts	2. Monat
Lucasfilm Games	5. Monat
FTL	2. Monat

United Software

United Software
Hauptstr. 70
4835 Rietberg 2
Tel. 05244/4080

VERKAUFS HITS

1. It came from the Desert
Cinemaware
2. F 16 Falcon
Spectrum Holobyte
3. Italy 1990
U.S. Gold
4. Conquest of Camelot
Sierra On-Line
5. Test Drive II
Accolade
6. Football Manager World Cup
Addictive
7. TV Sports Basketball
Cinemaware
8. Pipe Mania
Empire
9. Dungeon Master/
Chaos strikes back — FTL
10. Wayne Gretzky Hockey
Bethesda

LESER-HITS

Amiga

1. Indiana Jones Adv.
2. Populous
3. Kick Off
4. Sim City
5. Rainbow Islands

Atari ST

1. Populous
2. Indiana Jones Adv.
3. Dungeon Master
4. F16 Falcon
5. Chaos strikes back

C 64

1. Zak McKracken
2. Microprose Soccer
3. Pirates
4. Oil Imperium
5. Maniac Mansion

MS-DOS

1. Populous
2. Indiana Jones Adv.
3. Larry III
4. Sim City
5. Their finest Hour

PC-Engine

1. Nectaris
2. Mr. Heli
3. Son Son II
4. Gunhed
5. Dragon Spirit

Mega Drive

1. Super Shinobi
2. Ghouls'n'Ghosts
3. Golden Axe
4. Herzog 2
5. New Zealand Story

Sega Master

1. Wonderboy III
2. Phantasy Star
3. Shinobi
4. Golvellius
5. R-Type

Nintendo

1. Zelda II
2. Super Mario Bros. 2
3. Life Force
4. Super Mario Bros.
5. Mega Man

Einsame INSEL

Populous
Test Drive II
Atomix
Larry I bis III
F 16 Falcon



Produktmanager Wolfram von Eichborn betreut mehrere ausländische Firmen bei United Software (ehemals Ariolasoft).

Spielautomaten (Japan)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Beastbusters	SNK
2.	Winning Run	Namco
3.	Final Fight	Capcom
4.	Bloxeed	Sega
5.	Tetris	Sega

Spielautomaten (USA)

	TITEL	HERSTELLER
1.	WWF Superstars	Technos
2.	Hard Drivin'	Atari Games
3.	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
4.	Cyberball	Atari Games
5.	Klax	Atari Games

Spielautomaten (Deutschland)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Final Fight	Capcom
2.	Line of Fire	Sega
3.	Snowbrothers	Tecmo
4.	Hatris	Video Systems
5.	Klax	Atari Games

DIE PRIVATE SPIELHALLE

Schon der Name von SNKs Meisterstück "Neo Geo" deutet an, wie der Hersteller sein Produkt sieht: Er will damit eine "Neue Welt" (deutsche Übersetzung von Neo Geo) für passionierte Spieler schaffen. Der Einstieg in die vermeintlich bessere Highscore-Welt ist allerdings gut betuchten Freaks vorbehalten. Die Neo Geo-Konsole kostet momentan knapp 1000 Mark, und für ein Modul muß man sage und schreibe 500 Mark hinblättern (Tendenz fallend).

Im Preis des Grundgerätes ist ein robustes Joyboard, auf dem ein Joystick, vier Feuerknöpfe und je ein Select- und Start-Taster montiert sind, eingeschlossen. Der Joystick entspricht den original SNK-Spielhallen-Joysticks. Dank der Mikroschalter kann präzise gesteuert werden. Die Feuerknöpfe machen ebenfalls einen soliden Eindruck und sind angenehm leichtgängig. Dank des mitgelieferten RGB-Kabels erhält man auf jedem Monitor



oder Fernseher mit Scart-Buchse ein gestochen scharfes Bild. Das passende Netzteil wird natürlich auch beigepackt. Gehört dies alles noch zur normalen Grundausstattung eines Videospiels, ruft die beigelegte "Memory Card" (etwa so groß wie ein PC-Engine-Modul) zunächst Verwunderung hervor. Sie kann in einen passenden Schlitz in der Konsole geschoben werden und speichert auf Wunsch bis zu 27 Spielstände von verschiedenen Programmen. Wer will, kann die Karte zu einem Freund mitnehmen und dort mit "seinem" Spielstand weitermachen. Noch interessanter ist die Aussicht, mit dieser Karte "richtige" SNK-Spielautomaten zu überreden, dort anzufangen, wo man zu Hause aufgehört hat. Das ist deshalb technisch machbar, da das Neo Geo nichts anderes als ein kompakter Spielautomat für zu Hause ist, auf dem exakt dieselben Spiele laufen wie auf seinen größeren Brüdern. Das Programm muß also nicht lange für das Videospiel-System umgesetzt oder angepaßt werden, sondern läuft von Haus aus darauf, da Heim- und Automatenversion 100prozentig identisch sind. Das gilt natürlich nur für die neue Generation der SNK-Spielautomaten — die in Deutschland noch nicht zu finden sind.

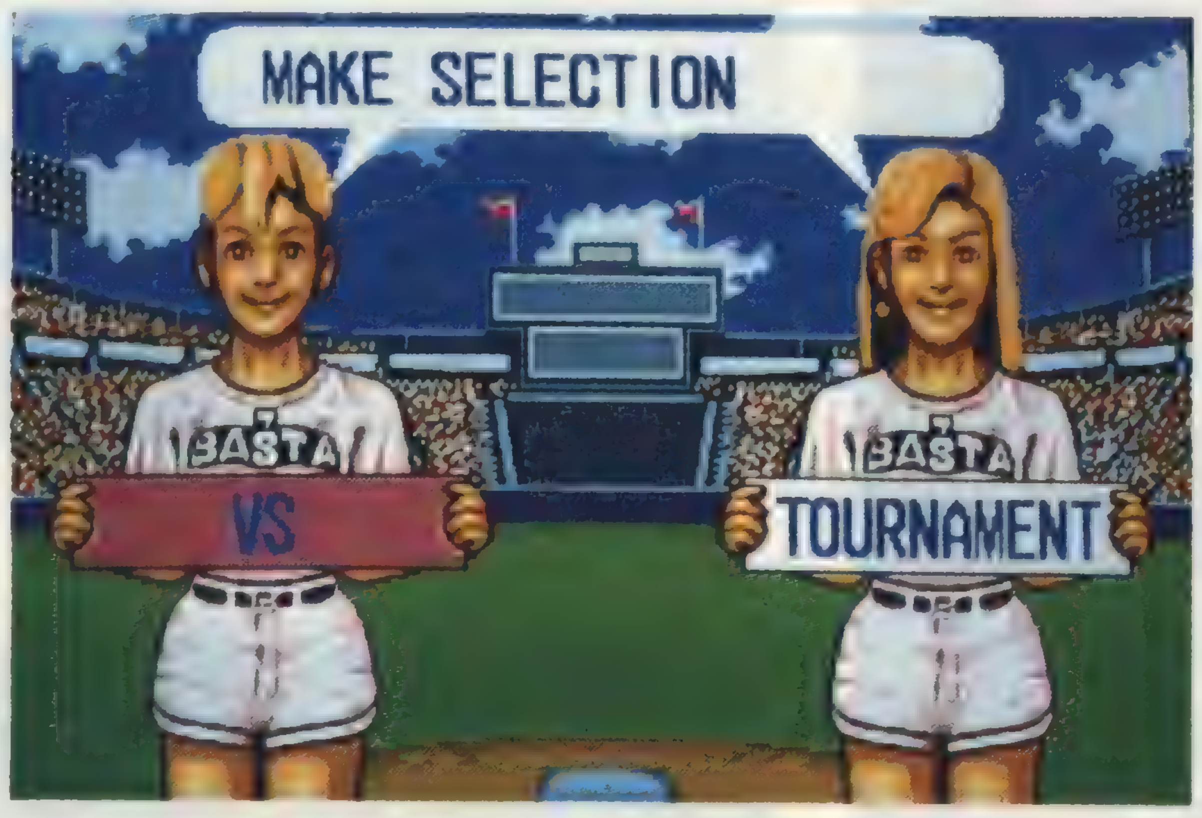
Neben der Memory Card können am Grundgerät zwei Joyboards angestöpselt werden. Außerdem ist ein Anschluß für einen Kopfhörer (regelbare Lautstärke) und ein Resetknopf vorhanden. Den meisten Platz an der Konsole beansprucht allerdings der Einschub für die voluminösen Module. Diese sind sage und schreibe größer als eine normale PC-Engine-Konsole inklusive Booster. Hält man sich vor Augen, wieviel Speicherkapazität die Cartridges zur Verfügung stellen, wundern einen deren Größe nicht mehr. Die momentan erhältlichen Spiele schwanken zwischen 46 und 62 MB (entspricht ca. 6 bis 8 MByte). Laut Hersteller haben bis 330 MBit darin Platz. Das bedeutet allerdings nicht zwangsläufig, daß jedes Programm 20- bis 30mal komple-

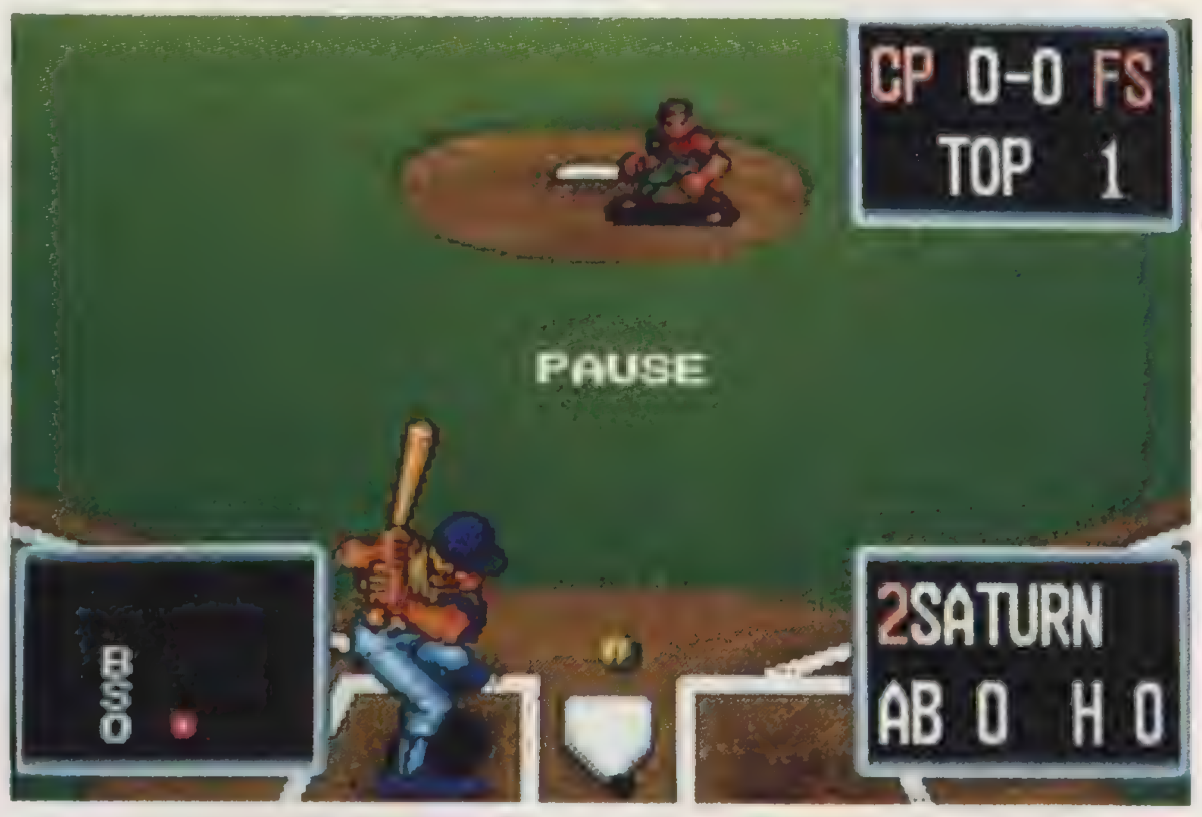




▲ Rechts wird kräftig geflammt, der linke Held muß sich mit simplen Schüssen zur Wehr setzen

▼ Nette Mädels (links) stellen wichtige Fragen, ehe das große Spiel beginnt (rechts)









Die Grafik bei "Top Players Golf" ist nicht überwältigend, dafür übersichtlich



▲ Grafik, die kein Mensch zuvor gesehen hat, bietet "Magician Lord" nicht, aber toll ist sie dennoch

▼ Der Buddha im Hintergrund betet hoffentlich für eine Preissenkung des "Neo Geos"



Technische Daten

Prozessor:	68000 (12 MHz), Z80A (4 MHz)
RAM:	64 KByte
Video-RAM:	64 KByte
Farbpalette:	65 536 Farben
Sound:	FM, PSG, PCM (Stereo)
Anschlüsse:	2x Joyboard, RGB-Ausgang Video/AV-Ausgang Kopfhörer-Anschluß 68-Pin-Ausgang für Memory Card Netzausgang
Liefer-umfang:	Grundgerät ein Joyboard mit Select-, Start- und vier Feuerknöpfen RGB-Kabel Netzteil Memory Card
Preis:	998 Mark (Grundgerät) 498 Mark (pro Spielmodul)

xer ist als normale Videospiele. Den größten Teil des Speichers beansprucht die digitalisierte Sprache, die bislang in jedem Spiel zuhauf eingesetzt wird. Außerdem stimmen ellenlange und (speicher-)aufwendige Intros auf das entsprechende Spiel ein.

Momentan sind fünf Module für das Neo Geo erhältlich. Eines davon, eine Mah Jong-Variante, kann man dank viel japanischem Text auf dem Bildschirm getrost vergessen. Alle anderen vier Programme sind problemlos spielbar. Die beiden Sportsimulationen, "Baseball Stars Professional" und "Top Players Golf", machen einen ordentlichen Eindruck. Beim Baseball sorgen vor allem die ständigen Kommentare des digitalen Reporters während des Matches für prächtige Stimmung. Während es sich grafisch eher von der schlichten Seite gibt (sieht man von dem tollen Intro ab, das mit fantastisch animierter 3D-Grafik protzt), ist es spielerisch voll auf der Höhe. Passionierte Baseball-Freaks werden davon so schnell nicht loskommen.

Während sich sämtliche Spielefreaks nach dem Super Famicom von Nintendo verzehren, schockt SNK die Konkurrenz mit einem 100%-Spielautomaten-kompatiblem Videospiel-System.

Ebenfalls überraschend gut ist SNKs Golf-Simulation gelungen. Auch hier läßt das Neo-Geo seine 3D-Muskeln spielen. Sobald ein Schlag ausgeführt wurde (man sieht das Spielfeld aus der Vogelperspektive), gewinnt nicht etwa der Ball an Größe, wenn er steigt, sondern die Landschaft wird stufenlos kleiner — ein mächtig eindrucksvoller Effekt. Wie nicht anders zu erwarten, erreicht das Modul zwar nicht die spielerische Brillanz des Referenz-Programms "Leaderboard", plaziert sich aber tapfer in der Verfolgergruppe.

Neben den Sportspiel-Fans kommen auch die Action-Enthusiasten auf ihre Kosten. Das Vorzeige-Modul ist hier zweifellos "Magician Lord". Der Geschicklichkeitstest im Stil von "Son Son II" verzückt mit einer atemberaubenden Grafik, die so definitiv von keiner Kon-

Seit Äonen sehnsüchtig erwartet - jetzt endlich gibt's POWER PLAY zum Abonnieren!

- mit Berichten und beinharten Tests von Computer- und Videospielen

... das hypergalaktische Verwirrspiel als Begrüßungsgeschenk

Im Abo nur 5,80 DM anstatt 6,50 DM

- neueste Software auf Herz und Nieren geprüft

- mit Tips&Tricks zu den schwierigsten Spielen

... und dazu mit noch mehr Vorteilen:

- den Preisvorteil
- bequeme Zahlungsweise
- das Begrüßungsgeschenk
- wird mit Lichtgeschwindigkeit geliefert (dieser Extra-Service kostet nix!)





Nutzt die Vorteile des besonders günstigen Jahresangebotes und schickt die Karte am besten heute noch ab!

JAHRES-ANGEBOT

***1.** Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!*

***2.** Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!*

***3.** Ihr bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!*

***4.** Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!*

***5.** Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!*



Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

Mit 5 Mark dabei!



Private Kleinanzeige in POWER PLAY



Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Amiga **C 64/128** **MS-DOS-PCs** **Atari ST** **Sega Master** **Sega Mega** **Nintendo** **PC-Engine** **Kontakte**

DM 5,- liegen bar als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Ort Unterschrift

(Absender umseitig, bitte nicht vergessen)

Eure Nachricht an die Redaktion

MITMACH-KARTE

Folgende Artikel aus Ausgabe ______ haben mir besonders gut gefallen:

1\. ______ Seite ______

2\. ______ Seite ______

3\. ______ Seite ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4\. ______ Seite ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen

ABONNEMENT

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl) Alter

Datum, 1. Unterschrift

Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift 01/AD 10 08

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Abonnement-Service

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Bitte sagen Sie uns hier, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name /Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte frankieren. 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Bitte Karten an der Perforation heraustrennen.

LESER - HITPARADE

Gewinnt mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname Alter

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

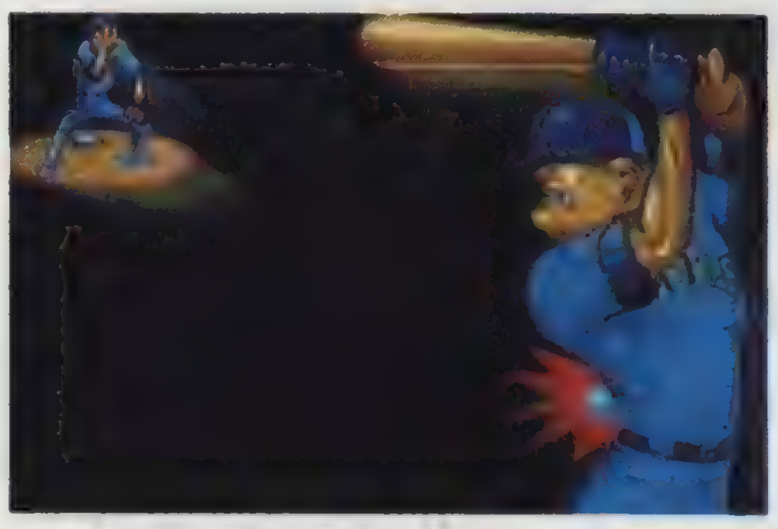
8013 Haar



Wer mit dem Fadenkreuz zu lange zögert, der hat bei "N.A.M. — 1975" das Nachsehen



"Black is Beautiful" trifft nicht nur auf gute Fernseher, sondern auch auf edle Videospiel-Konsolen zu



Hier seht Ihr vier Schnappschüsse aus dem tollen Intro zu "Baseball Stars Professional", das man leider nicht pausieren kann

kurrenz-Konsole auf den Bildschirm gezaubert werden kann. Die Farbenpracht ist einfach atemberaubend. Vom Spielwitz kann man das allerdings nicht immer behaupten. Zwar werden viele unterschiedliche Levels geboten, verschiedene Extras stehen zur Wahl und die flackerfreie Sprite-Dichte auf dem Spielfeld ist höchst eindrucksvoll, doch leider wird man von fiesen Stellen nicht verschont, und die spielerische Abwechslung hält sich ebenfalls in Grenzen. Keine Frage, Magician Lord macht Spaß, die große Offenbarung ist es allerdings nicht.

Das zweite Action-Modul, "N.A.M. — 1975", macht auf den ersten Blick einen ziemlich durchschnittlichen Eindruck. Doch nach ein paar Feuergefechten kommt man (trotz aller Brutalität) so schnell nicht mehr davon los. Vor allem zu zweit gewinnt es deutlich an Spielreiz. Sanfte Naturen sollten allerdings die Finger davon lassen, denn in Sachen "tote Soldaten pro Minute" dürfte es selbst den Kinofilm "Rambo III" um Längen schlagen. N.A.M. zeigt, daß aus dem "Ich-ziel-mit-dem-Fadenkreuz-auf-irgendwas"-Spielprinzip mit entsprechenden Ideen und Features noch brauchbare Programme entstehen können. Hier werden übrigens erstmals drei der vier Feuerknöpfe sinnvoll eingesetzt. Für die nächsten Wochen und Monate sind weitere Spiele von SNK für das Neo Geo angekündigt. Wenn man Insider-Kreisen glauben darf, werden dieses Jahr noch 20 weitere Spiele für die Kombination aus Arcade-Automat und Videospiel erscheinen — angeblich auch von Fremdfirmen.

Die bislang erhältlichen Programme sind allesamt recht gut und versprechen ordentliche Videospiel-Unterhaltung. Es steht außerdem eindeutig fest, daß das Neo Geo das bislang technisch beste Videospiel-System für zu Hause ist. Dank der unglaublich vielen Farben, die gleichzeitig auf dem Bildschirm gezeigt werden, und der flackerfreien Sprite-Darstellung ist man zunächst absolut begeistert. Dazu kommt ein kräftiger Sound samt imposanter Digi-Sprache, der den Spielen das gewisse Extra verleiht. Dem Ganzen die Krone setzt der 3D-Chip auf, der es ermöglicht, Objekte und Landschaften stufenlos zu verkleinern oder zu vergrößern. Außerdem darf man nicht vergessen, daß die bislang erschienenen Spiele nicht alle Fähigkeiten der Edel-Konsole aufzeigen.

So weit, so gut. Das Problem an der Sache ist der hohe Preis. 1000 Mark für das Grundgerät kann man aufgrund der herausragenden Technik noch mit dem Argument "einmalige Investition" begründen. Doch keines der vier Spiele rechtfertigt auch nur annähernd der Preis von knapp 500 Mark pro Modul. Keines der vier Module erreicht auch nur annähernd die spielerische Qualität von "Super Shinoni" auf dem Mega Drive. Keines der vier Spiele ist brillant. Deshalb sollte man es sich doppelt und dreifach überlegen, ob man z. B. auf fünf Mega Drive- oder PC-Engine-Spiele zugunsten eines Moduls für das Neo Geo verzichtet. Spätestens nach einer Woche wird man es bereuen. Keine Frage, das Neo Geo ist momentan das höchste der Gefühle für den Videospiel-Freak, doch sollte man bei aller Begeisterung die Vernunft nicht total verdrängen.

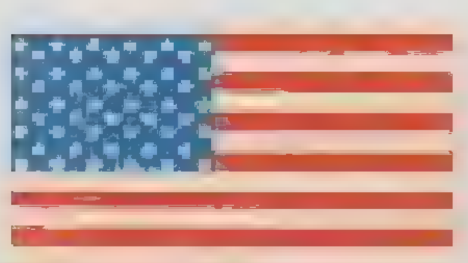


Eine Verwandlungs-Sequenz bei "Magician Lord"

Zum Glück gibt es eine Möglichkeit, ohne viel Geldaufwand einige Tage in den Genuß des Neo Geos zu kommen. Einige Händler haben nämlich angekündigt, das Grundgerät sowie die Module zu Videofilm-Preisen zu verleihen. Auf diese Weise befriedigen übrigens auch die Japaner ihre Neo Geo-Leidenschaft. In vielen Ladengeschäften und Videotheken wird das System samt Spielen verliehen. Ein Verkauf der Konsole an den Endverbraucher ist seitens SNK vorläufig gar nicht geplant gewesen. *mg*



GEWINNT EINE REISE IN DIE USA



Aufgepaßt und mitgespielt, Ihr Klempner, Rohrverleger und Freunde des Superspiels "Pipe Mania" von Empire.

Am Samstag, dem 4. August 1990, findet in Essen die deutsche Meisterschaft der Pipeline-Bastler statt. Jeder darf mitmachen. In Zusammenarbeit mit den Softwarehäusern "Empire" und "United Software" wird der Wettbewerb in der Computer-Abteilung des Hauses Karstadt am Limbecker Platz (Eingang Friedrich-Ebert-Straße 1) ausgetragen, wobei folgender Spielmodus vorgesehen ist: Jeder Teilnehmer hat die Aufgabe, innerhalb von 5 Minuten eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Dieser High Score wird gespeichert. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl des Tages.

1. Preis: eine Reise für zwei Personen in die USA.
2. Preis: ein Softwarepaket im Wert von 500 Mark.
3. Preis: ein Softwarepaket im Wert von 250 Mark.
4. bis 10. Preis: je ein Computerspiel nach Wahl.

Zusätzlich nehmen diejenigen, die die Pipe Mania-Karte aus diesem Heft mitbringen, an einer Verlosung von 20 schmucken T-Shirts teil. Die Karte findet Ihr bei den POWER-TIPS-Karten nach Seite 52. Außerdem erhält jeder Mitspieler, der diese Karte vorweisen kann, ein kleines Dankeschön. Der Rechtsweg ist dabei wie immer ausgeschlossen. Zusätzlichen Glanz erhält die Veranstaltung durch die Anwesenheit von Marisa Pauwels von "Entertainment International" und Martina Strack von "United Software". Natürlich wird auch ein *POWER PLAY*-Redakteur nicht fehlen. *vw*



Das Kaufhaus Karstadt in Essen mit seiner schicken Computer-Abteilung. Hier findet der Pipe Mania-Wettbewerb statt.

AUF EIS GELEGT

Secret of the Silver Blades

Pünktlich wie die Maurer präsentieren die Rollenspiel-Programmierer von SSI alle halbe Jahre ein neues Kapitel der AD&D-Saga. Taufrisch erscheint in diesen Tagen mit "Secret of the Silver Blades" das insgesamt vierte Rollenspiel dieser Reihe. Als Handlungsrahmen dient wieder eine saftige Fantasy-Geschichte, deren Ursprünge einige Jahrhunderte zurückliegen. Damals gab es im Land der "Forgotten Realms" die wackeren Brüder Oswulf und Eldamar, die Tyr, dem Gott der Gerechtigkeit dienten. Doch im Laufe der Jahre wuchs bei dem Magier Eldamar der Wunsch, Unsterblichkeit zu erlangen. Er verkroch sich in seinem Schloß, das inmitten einer Gebirgskette liegt. Eldamar beschloß, unsterblich zu werden, indem er sich in einen Lich verwandelte. Ein Lich ist ein sehr mächtiges, untotes Wesen, das reichlich finstere Dinge treibt (wie ahnungslose Abenteurer zu Tode erschrecken). Aus dem einst guten Magier Eldamar wurde nach der Verwandlung der grauenvolle Lich Dreadlord. Als Oswulf auf seinen Reisen von dem Schicksal seines Bruders hörte, verbündete er sich mit zwölf kampferprobten Helden, um dem Lich den Garaus zu machen. Diese tapfere Gruppe gab sich den Namen "Silver Blades" ("die Silberklingen").

In Eldamars Schloß gab es bald darauf einen heftigen Kampf, denn der Dreadlord hatte viele Kreaturen des Bösen beschworen, die sich den Silver Blades in den Weg stellten. Oswulf und seine zwölf Kameraden stellten schließlich den Lich, doch Oswulf brachte es nicht fertig, seinen eigenen Bruder zu erschlagen. Statt dessen schufen die Magier in seiner Gruppe einen mächtigen Zauber, der das ganze Tal in einen Gletscher einhüllte. Jahrhundertelang blieb der Dreadlord in seinem eisigen Gefängnis stecken, doch eine Gruppe böser Magier macht nun Anstalten, den Gletscher durch Zauberkräfte wegzutauen und ihn zu befreien. Daß im Tal unheimliche Dinge vorgehen, bekommen zuerst die Bewohner der Minenstadt Verdigris zu spüren. Als einige Bergmänner eines schönen Tages in einem Stollen buddeln, stoßen sie plötzlich auf blutrünstige Monster. Es gibt viele Tote, kein Mensch traut sich mehr in die Mine und die Monster arbeiten sich langsam nach oben vor und bedrohen die Stadt. Der Bürgermeister gerät unter Zugzwang. In einer kleinen, intimen Altar-Session fleht er die Götter um Beistand an: Sie mögen bitte eine erlesene Heldengruppe herbeizaubern, die sich der Monster annehmen können. Daraufhin macht es allen Ernstes "Puff!" und ein halbes Dutzend bewußtloser Helden vom Dienst erscheint: Es sind die sechs Spielfiguren, mit denen Ihr die vielen Abenteuer in Secret of the Silver Blades bestehen müßt.

Ihr könnt entweder Charaktere aus dem AD&D-Rollenspiel "Curse of the Azure Bonds" übernehmen oder neue Spielfiguren erfinden. Wie bei anderen AD&D-Programmen habt Ihr die Wahl zwischen verschiedenen Rassen (z.B. Menschen, Zwerge, Elfen) und Berufsklassen (wie Kämpfer, Zauberer, Dieb etc.). Eure Party sollte eine gute Mischung aus schlagkräftigen Kämpfern und magiekundigen Zauberern bieten. Damit auch AD&D-Neulinge gegen die stattlichen Monster in diesem Spiel eine Chance haben, starten alle neuen Charaktere bereits mit dem 8. Erfahrungslevel. Alle Mannen haben als Folge schon reichlich Hit-Points und die Magier beherrschen von Beginn an eine schöne Auswahl an Zaubersprüchen.



Secret of the Silver Blades wartet zwar mit gewohnt guter Story, einem tadellosen taktischen Kampfsystem und dem tollen AD&D-Feeling auf, aber so recht begeistern konnte mich die dritte Folge des "Forgotten Realms"-Szenarios nicht. Man merkt deutlich, daß sich die Programmierer zu wenig Zeit gelassen haben, um noch an der spielerischen Tiefe zu feilen. Um Secrets umfangreicher erscheinen zu lassen, wurden die Dungeons um einige Levels erweitert. Leider sind Labyrinthe, in denen so gut wie nichts passiert, auf Dauer etwas eintönig.



Mit "Fireball" und "Long Sword" (MS-DOS/EGA)



Der Ober-Schurke Dreadlord ist vor der ersten Tasse Kaffee immer etwas stinkig (MS-DOS/EGA) ▶

COMPUTERSPIELE



Der nette Zwerg hat einen Auftrag und ein paar lockere Sprüche parat (MS-DOS/EGA)

Im Lauf des Spiels könnt Ihr fast alle Eure Charaktere bis zum 15. Level (maximaler erreichbarer Level in Secrets) befördern lassen. Neben den altbekannten Zaubersprüchen der anderen AD&D-Rollenspiele gibt es eine Handvoll starker Supersprüche, an die Ihr erst später rankommt, wenn Eure Magier mehr Erfahrung gesammelt haben.

Auch bei den Monstern trifft man viele alte Bekannte wieder, die durch regionale Spezialitäten ergänzt werden. Das Szenario bietet insbesondere eine reiche Auswahl an Giants; Ihr werdet auf fünf verschiedene Vertreter der Riesen-Spezies treffen.

Steuerung und das ausgefeilte, taktische Kampfsystem sind gegenüber den Vorgängern gleich geblieben. Bei Konfrontationen mit Monstern könnt Ihr jede Spielfigur einzeln positionieren und zuschlagen bzw. zaubern lassen. Durch die verschiedenen Umgebungen und Monster müßt Ihr immer wieder andere Taktiken ausprobieren, um ein Gefecht lebendig zu überstehen. Wie bei "Champions of Krynn" könnt Ihr außerdem den Schwierigkeitsgrad der Kämpfe in fünf Stufen variieren. Für "leichte" Siege gibt es allerdings weniger Erfahrungspunkte und Eure Charaktere werden langsamer befördert. Mehr Schlagkraft erhalten Eure Helden durch magische Waffen und Rüstungen, die man nach Kämpfen mit Monstern findet.

Die getestete MS-DOS-Version benötigt mindestens 512 KByte RAM und unterstützt CGA- und EGA-Grafik sowie die AdLib-Soundkarte. *hl*

Gut!



Wiedersehen macht Freude, doch grundlegend Neues gibt es beim vierten AD&D-Rollenspiel nicht zu bestaunen. Ein bewährtes Spielprinzip, garniert mit schönen Grafiken, ein paar neuen Monstern und Zaubersprüchen sowie einer tollen Hintergrundstory ergeben ein solides Programm mit vertrauter Atmosphäre. Da ich die drei Vorgänger mit Begeisterung gespielt habe, zieht mich auch "Secrets" gnadenlos in seinen Bann. Die Luft ist allerdings ein wenig raus; das im wesentlichen immer wieder gleiche Monsterverhauen und Suchen nach Gegenständen wirkt langsam ein wenig uninspiriert. Der Schwierigkeitsgrad ist, trotz einstellbarer Stärke der Monster, zu niedrig angesetzt. Nach zwei Tagen intensiven Spiels hatte ich das Programm schon gelöst — schade. Spätestens ab 1991 sollte SSI sich ein komplett neues Rollenspiel-System einfallen lassen.

Das Fazit fällt bei diesem Programm leicht. Wer die anderen AD&D-Spiele mag, wird Secrets schätzen; AD&D-Ablehner werden auch dem vierten Rollenspiel der Serie die Sympathien verweigern. Wer noch keine Erfahrung mit AD&D-Titeln gesammelt hat, sollte lieber Champions of Krynn als Einstiegstitel wählen, das etwas einfallsreicher ist.



Jetzt geht's mit Euch abwärts: Wer traut sich in die Tiefe rein? (...dort wird doch nicht ein Monster sein?) (MS-DOS/EGA)

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI, Zirka-Preis: 70 bis 90 Mark

MS-DOS 79%	AMIGA
Grafik: 75% Sound: 42%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 79%	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung



Schaurig, schummrig, monsterhaltig: Ein gruseliger und langer Spaziergang im Minen-Dungeon (MS-DOS/EGA)



GESCHWINDIGKEIT IST RELATIV !
PROJECTYLE
★ Schnelles, multidirektionales Scrolling.
★ Bis zu 3 Spiel. 8-Spieler Liga
★ Starke Computergegner
★ Verschiedene Schwierigkeitsstufen
ST + AMIGA
Vertrieb: Rushware Microhandelsgesellschaft mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101/607-0. • Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG
ELECTRONIC ARTS™

MUTANTEN SIND AUCH NUR MENSCHEN

Bad Blood



In vielen Gebäuden findet Ihr praktische Gegenstände (MS-DOS/VGA)

Damals, in der Zeit vor dem großen Feuer, lebten alle Menschen in einer Welt des Reichtums und der Zivilisation. Doch die Menschen waren zerstritten, und ein Volk warf den ersten Feuerblitz ab — andere folgten ihm. Als Folge der Strahlung werden immer mehr mutierte Menschen geboren, die sich äußerlich von den "normalen" unterscheiden. Die Mutanten werden oft als Sklaven ausgebeutet, doch viele führen ein unbehelligtes Leben in Dörfern, in denen sie unter sich sind. Doch ihr Überleben ist bedroht. Mutanten-Anführer Himukk hat Gerüchte gehört, nach denen die technisch überlegenen Menschen einen großen Schlag gegen die Mutanten planen.

Mit welchem Held Ihr das düstere Atomkrieg-Szenario von "Bad Blood" betretet, bestimmt Ihr selber. Zur Wahl stehen ein kräftiger Knabe mit Kleiderschrank-Ausmaßen (Nachteil: mit seiner grünen Haut ist er leicht als Mutant zu erkennen), eine weniger starke, aber schlaue Amazone (die sich als "normaler" Mensch tarnen könnte) und ein Nicht-Mutant (ideal als Spion — doch kann man einem Menschen trauen?). Das Action-Adventure ist der Nachfolger zum Fantasy-Spiel "Times of Lore" und basiert auf demselben Spielprinzip. Ihr steuert Eure Figur durch die Spielwelt, könnt Gebäude betreten, Gegenstände mitnehmen, einsetzen und Euch mit anderen Charakteren unterhalten. In diesen Gesprächen müßt Ihr gezielt nach bestimmten Themen fragen und kommt so an lebensnotwendige Informationen ran. Die Konversationen werden bequem über Menüs gesteuert. Tipparbeit entfällt, aber die Texte sind alle in Englisch. Wenn alle Diplomatie versagt, darf man sein Glück mit roher Gewalt versuchen: Von der blanken Faust bis zur King-Size-Bazooka kann sich die Waffenauswahl sehen lassen.

Drei Spielstände dürfen gespeichert werden. Die PC-Version bietet satte VGA-Grafik im 256-Farben-Modus, ist aber auch zu Hercules-, CGA- und EGA-Karten kompatibel. Unter 640 KByte RAM läuft allerdings nichts. *hl*



Die Wahl der Spielfigur (MS-DOS/VGA)

Gut!



Für mich, als Liebhaber von Endzeit-Szenarien, ist "Bad Blood" genau das Richtige. Die makabere, düstere Geschichte ist spielerisch stark an "Times of Lore" angelehnt. Wieder heißt es ausgiebig Konversation machen, will man sich in der Spielewelt zurechtfinden. Forschergeist und Entdeckungsfreude tragen entscheidend zum Gelingen dieses Mutanten-Abenteuers bei. Die gefällige Benutzerführung und die besonders mit VGA-Karte farbenprächtige Grafik heben den Spielspaß ganz erheblich. Freunde der gepflegten Grusel-Unterhaltung kommen bei "Bad Blood" auf ihre Kosten.

Gut!



Dieselbe Mischung, die aus "Times of Lore" einen beachtlichen Erfolg machte, wurde auch bei Bad Blood um die Story gekleistert. Die Geschichte hat's in sich und spart nicht mit makabrem Humor. Optische Delikatessen erwarten Euch mit einer VGA-Karte. Wer auf das Spielprinzip steht, wird bestens unterhalten: Man muß ausgiebig mit jeder Spielfigur plaudern, sich Notizen machen, von Stadt zu Stadt reisen und ein bißchen Geschick beweisen. Ein einfach zu bedienendes Action-Adventure mit spannendem Szenario, das allerdings gehobene Ansprüche an Eure Englischkenntnisse stellt.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 72 %	AMIGA
Grafik: 68 % Sound: 43 %	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 72 %	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	in Vorbereitung


ENTDECKEN SIE NEUE WELTEN MIT U.S. GOLD
New World Computing Inc. bietet NEUE und originelle Herausforderungen, und U.S. Gold ist stolz, die ersten 3 Spiele präsentieren zu können – eine Serie, die NEUE Normen für Abenteuer-Rollenspiele setzt.
NUCLEAR WAR™
Verstrahle sie, bis sie glühen! Als Führer einer mächtigen Nation ist es Ihr Ziel, die ganze Welt zu erobern, aber allerlei teuflische Gegner stehen Ihnen im Weg. Tricky Dicky und Ayatollah Kookamamia sind nur zwei von denen, die Sie gerne zu Toast machen würden, in diesem lustigen Strategiespiel.
NUCLEAR WAR™
NUR AMIGA
NEW WORLD COMPUTING, INC.
MIGHT AND MAGIC™
Was ist das Geheimnis der innersten Sphäre? Wir würden es Ihnen gerne mitteilen. Ehrlich! Aber das Entdecken dieses Geheimnisses ist der eigentliche Sinn von 'Might and Magic'. Es wird nicht leicht sein. Sie müssen Meere überqueren, Berge besteigen, Burgen und Kerker durchsuchen – alles in 3D-Perspektive. Die Herausforderungen, die Suche und der Kampf werden Sie fesseln und begeistern, aber das Geheimnis der innersten Sphäre könnte Ihnen doch noch entgehen.
CBM 64/128 DISKETTE
IBM PC & KOMPATIBLE
MIGHT AND MAGIC™ II
Ein Spitzen-Abenteuer-Rollenspiel mit 250 Monstern, 96 Zaubersprüchen und 250 Waffen, mit finsteren Wäldern, trockenen Wüsten, schäumenden Flüssen, gefährlichen Bergen und üblen Städten. Daraus entsteht ein Abenteuer von unüberholter Vielfältigkeit und verwickelten Intrigen. Aber keine Angst, denn mit Hilfe unserer speziellen, automatischen Karte können Sie das Tor in die fremde Welt passieren.
CBM 64/128 DISKETTE
IBM PC & KOMPATIBLE
Might and Magic II
BUCH MIT HINWEISEN ERHÄLTLICH
Might and Magic
BUCH MIT HINWEISEN ERHÄLTLICH
Jetzt für AMIGA erhältlich
NEW WORLD COMPUTING, INC.
UNTERHALTUNGSSOFTWARE
U.S. GOLD®
U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel: 021 625 3388.
Screen-Fotos von verschiedenen Versionen.

PANEM ET CIRCENSES

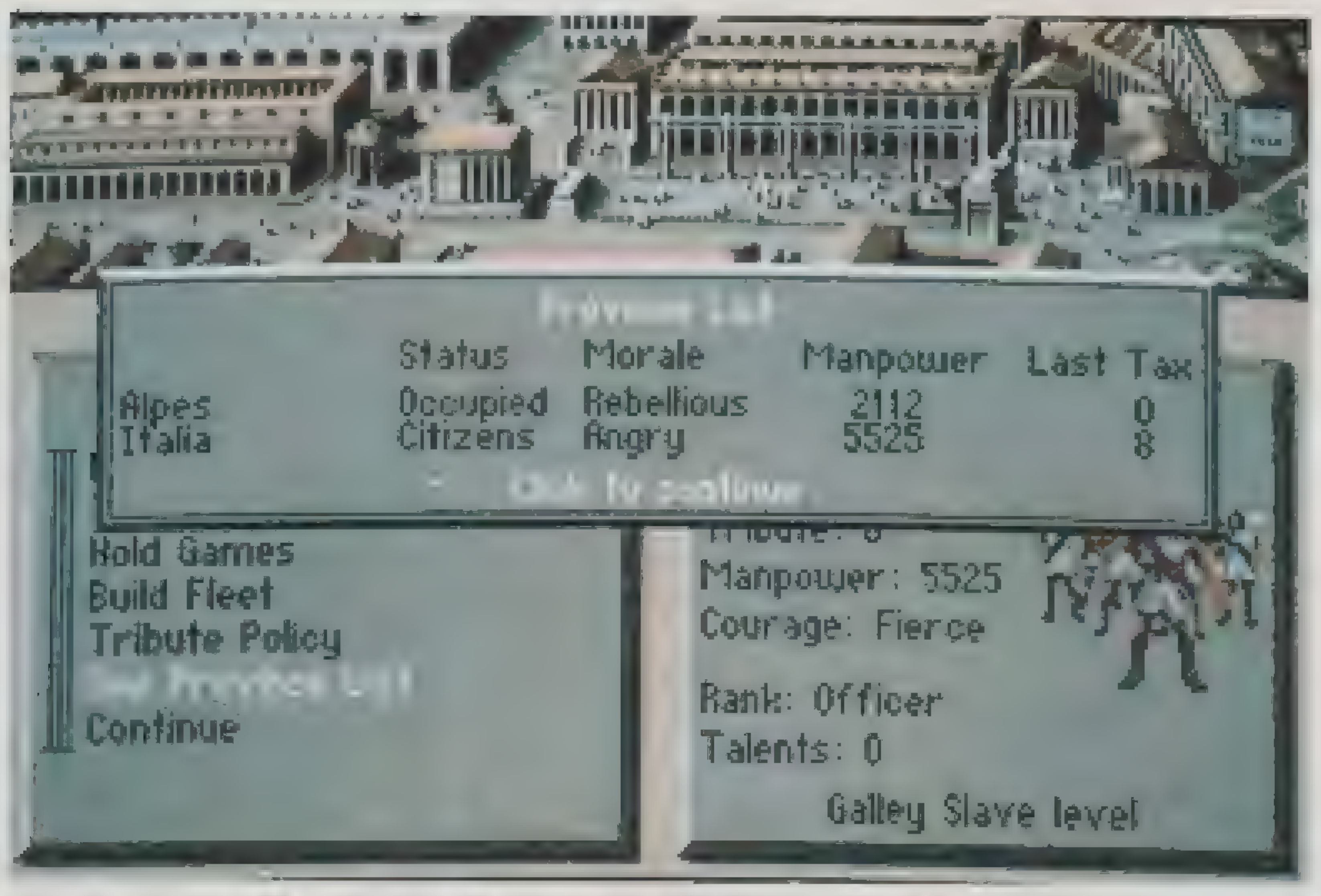
Centurion: Defender of Rome

Wir schreiben das Jahr 275 vor Christus. Die junge römische Republik betritt die Bühne der Geschichte und wird in den folgenden Jahrhunderten zur alles beherrschenden Weltmacht. Sie sind ein junger Offizier in der römischen Armee und haben nur ein Ziel — möglichst schnell Imperator und Caesar zu werden. Um diesen ehrgeizigen Plan zu verwirklichen, müssen Sie mit Ihrer Legion fremde Provinzen erobern und möglichst weise regieren. Mit den dort eingenommenen Steuern können Sie eine Flotte bauen, Circusspiele abhalten und neue Legionäre rekrutieren. Mit zunehmendem militärischen und politischen Erfolg steigt Ihr Rang in der Legion und Ihr Ansehen in der römischen Bevölkerung. Die besten Voraussetzungen, um vom Senat zum Kaiser gewählt zu werden. Doch die Straße zum Erfolg ist mit Dornen bepflanzt. Wenn Ihnen das Geld ausgeht und Sie die Ihnen anvertrauten Provinzen hemmungslos ausplündern, dann droht eine Rebellion. Hier hilft nur diplomatisches Geschick, damit Sie nicht in Schimpf und Schande Ihr Leben beenden.

Gespielt wird in Runden von einem Jahr. In diesem Zeitraum können Sie entweder mit Ihrer Armee in eine Nachbarprovinz ziehen oder eine andere Aktion ausführen. Alle diplomatischen und strategischen Operationen in "Centurion" werden über Menüs gesteuert. Wenn Sie mit einer anderen Armee die Klingen kreuzen wollen, haben Sie die Wahl zwischen allen bekannten römischen Militärtaktiken. In animierten Actionsequenzen können Sie an Wagenrennen teilnehmen oder Gladiatorenkämpfe austragen. Erfolg in der Arena erhöht wiederum Ihren Status. Das Programm unterstützt EGA- und VGA-Karten. *vw*



Scipios Verteidigung oder lieber ein Frontalangriff (MS-DOS/VGA)

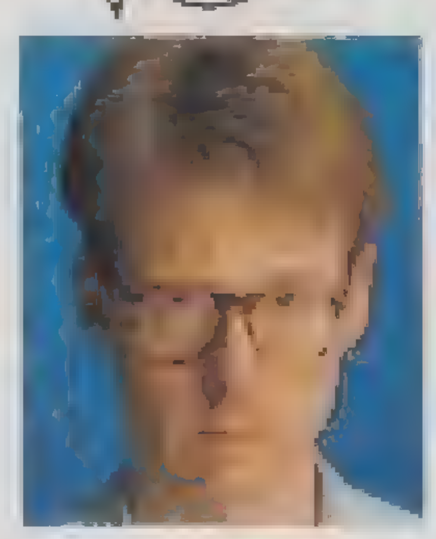


Arme Römer, Menüs wohin man sieht (MS-DOS/VGA)



Und morgen erobern wir Gallien (MS-DOS/VGA)

Geht so



Schade, ich, als Liebhaber von Monumentalfilmen, hatte mir von der Spielidee mehr erwartet. "Centurion" sieht anfangs auch ganz prächtig aus. Da ist alles vorhanden, was das Römerherz begehrt. Plündern und Rauben, kernige Schlachten zu Wasser und zu Lande, diplomatische Winkelzüge, Arenakämpfe und Wagenrennen à la Ben Hur. Besitzer von EGA- und VGA-Karten kommen in den Genuß von mediterraner Farbenpracht. Doch leider, das allein macht noch kein gutes Strategiespiel aus. Bei "Centurion" fehlt mir einfach die Langzeitmotivation. Auch die netten Actionsequenzen helfen da nicht weiter. Spätestens nach der zehnten Wiederholung beginnt das große Gähnen. Man drückt einen Knopf und wartet, bis die Pixel-Legionäre sich gegenseitig abserviert haben. Offensichtlich glauben immer mehr Programmierer, daß ein Strategiespiel ohne einen Actionteil nicht auskommt. In den meisten Fällen bleibt dabei nur ein unausgewogenes Gemurkse übrig, daß weder "Krieger" noch "Denker" befriedigt.

Geht so



Wenn man Centurion das erste Mal sieht, ist man begeistert: Super Grafik, eine Masse Strategie und witzige Action-Teile. Doch hat man die Logik einmal durchschaut ("Wenn ich jetzt Spiele veranstalte, rebellieren die Provinzen nicht mehr") und das Wagenrennen zum vierten Mal gewonnen, wird's eine zähe Klickerei. Da helfen auch die Gladiatoren nichts: Meistens weiß man vorher, wie der Kampf ausgeht. Den Rest der Zeit verbringt man, mit den Fingern trommelnd, wütend, daß nichts vorangeht. Zur Ehrenrettung muß ich sagen, daß Centurion ein gutes Programm für Freunde schlichter Strategiespiele ist.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 60 %	AMIGA
Grafik: 67 % Sound: 68 %	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 60 %	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

GEWINNT MIT BOMICO



Fast geschenkt: Ein ganzes Jahr lang verlosen wir insgesamt 14400 Mark und zwölf feine Walkman. Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen richtig beantworten...

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Oben seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Softwarefirma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Softwarehaus Exxos programmiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Bomico
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 17. August 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt.*al*

BOMICO TOP TEN

1. Rings of Medusa
2. Sim City
3. F 29
4. Tie Break
5. Rainbow Islands
6. Drakkhen
7. North & South
8. Castle Master
9. Kabal
10. Full Metal Planet

PLAUDERN MIT Sensible SOFTWARE

Englands Programmier-Pärchen Hare & Yates ist wieder da: Nach Wizball und Microprose Soccer belagert Sensible Software jetzt mit einer Tennis-Simulation die Charts. Alle Einzelheiten dazu in unserem Interview.

In der englischen Provinz-Idylle March/Cambridgeshire, unweit der Grenze zu Wales, hat das Programmier-Team Sensible Software seine Zelte aufgeschlagen. Nachdem Martin Galway das Gespannn verlassen hat, sind Grafiker Jonathan Hare und Programmierer Chris Yates wieder zu zweit. Sensible Software gehört zu den erfolgreichsten Programmier-Teams der 80er Jahre: Von ihnen stammen "Parallax" (C 64-Actionspiel), "Wizball" (mit Preisen überhäufter Action-Klassiker), "Shoot 'em up Construction Kit" (Baukasten für Ballerspiele) und "Microprose Soccer" (vielfach preisgekrönte Fußball-Simulation). Anläßlich der Vorstellung ihres jüngsten Spiels "International 3D Tennis" (siehe Test in dieser Ausgabe) machten sich Chris und John auf die Suche nach dem nächstgelegenen Flughafen und düsten nach Haar bei München, um unserer Redaktion einen Besuch abzustatten.

POWER PLAY: Euer neues Spiel ist die Sport-Simulation "International 3D Tennis". Warum habt ihr euch gerade an Tennis gewagt?

Chris: Vor allem deshalb, weil es kein gutes Computer-Tennis gab, als wir mit dem Spiel anfingen.

John: Ursprünglich programmierten wir eine Volleyball-Simulation mit einem "Overhead-View" (Sicht des Spielfelds von oben) wie bei Microprose Soccer. Dann wurde aus Volleyball Tennis und aus der Overhead-View die 3D-Perspektive; denn ein Tennis, bei dem man das Spielfeld von oben sieht, ist langweilig.

POWER PLAY: Wann genau habt ihr mit Tennis angefangen?

Chris: Im Januar... Januar 1989. Bis März ist dann nicht viel zusammengegangen.

John: Am Anfang hatten wir sehr viel Taktik- und Management-Kram drin. Dann haben wir beschlossen, mehr Mühe ins eigentliche Tennisspiel zu investieren.

POWER PLAY: Ihr habt schon in den verschiedensten Spiel-Genres Erfahrungen gesammelt. Welches mögt ihr am liebsten?

Chris: Wir machen verschiedene Dinge, weil wir sonst von einer Sache gelangweilt werden.

John: Sport-Simulationen langweilen uns jetzt.

Chris: Wir werden in unserem ganzen Leben keine weitere Sport-Simulation machen.

John: 16 Monate haben wir an International 3D Tennis gearbeitet. Vorher waren wir 8 Monate mit Microprose Soccer beschäftigt. Wir sind jetzt sehr optimistisch über das neueste Spiel. Das neueste Spiel ist immer das interessanteste, bis du zum letzten Stadium kommst — dann haßt du es. Wir versuchen Sachen zu machen, die ein bißchen anders sind. Bei International 3D Tennis z.B. haben wir 3D-Spieler verwendet; niemand hat sich zuvor an 3D-Spielfiguren gewagt. Microprose Soccer war nicht übertrieben originell...

Chris: ...übertrieben originell? Nein, das war es nicht.

John: Aber, wie auch immer, Soccer hat sich mit Abstand am besten verkauft. Man muß immer die kommerziellen Aspekte bedenken.

POWER PLAY: Was wird euer nächstes Projekt nach International 3D Tennis sein?

John: Es gibt da ein Spiel, das seit langer Zeit in Entwicklung ist. Wir machen das Design und die Grafik; jemand von außerhalb wird es für uns programmieren.

POWER PLAY: Um was für eine Art Spiel handelt's sich?

John: Um ein gutes! Eine Art Actionspiel mit Strategie.

Chris: Es geht darum, Ländereien zu erobern, dort zu bauen und siedeln, Waffen entwickeln. Man kann sein Imperium ausweiten und andere Völker übernehmen.

John: Es gibt zwei spielerische Seiten, Action und Strategie. Du kannst aussuchen, ob Du Dich nur um die Action kümmern willst oder um die Strategie. Der Computer übernimmt den jeweils anderen Teil. Es gibt fünf verschiedene Computergegner. Auf einer Karte sieht man anhand verschiedener Farben, wie groß die einzelnen Imperien im Moment sind. Zwei Spieler können auch auf der gleichen Seite spielen; einer übernimmt den Strategie-, der andere den Action-Teil. Du kannst auch versuchen, beides gleichzeitig alleine zu machen, aber das wird dann ein bißchen schwer.

POWER PLAY: Kann man überleben, wenn man etwa ein Spiel in 1½ Jahren fertig bekommt?

Chris (spitzbübisch grinsend): Nein.

John: Wir sind gar nicht wirklich hier.

Chris: Jetzt ernsthaft: "Microprose Soccer" lief sehr gut. Anhand der Prozente, die wir bekommen haben, läßt sich hochrechnen, daß es sich etwa 140000mal verkauft haben muß.

John: Diese Einnahmen haben uns über Wasser gehalten.

POWER PLAY: Wieviel Prozent vom Erlös eines Spiels fallen für die Programmierer ab?

Chris: Normalerweise sind es etwa 7 Prozent vom Ladenpreis.

POWER PLAY: Wie haben Euch die 16-Bit-Versionen von Microprose Soccer gefallen, die von einem anderen Team programmiert wurden?

John: Sollen wir wirklich ganz ehrlich sein?

Chris: Sie hätten wesentlich besser sein können. Es gab keine Verbesserungen gegenüber der C 64-Version. Streng genommen waren diese Umsetzungen sogar ein Schritt zurück, was wirklich eine Schande ist.

Chris: Deshalb kümmern wir uns um alle Versionen von International 3D Tennis auch selbst. Mit den 16-Bit-Versionen von "Shoot 'em up Construction Kit" waren wir auch nicht glücklich... oder denen von "Wizball".

John: Wizball auf 16 Bit hätte brillant werden können, aber das war's nicht. Wir haben Pläne, mehr Leute für uns arbeiten zu lassen, um uns bei der Entwicklung zu helfen.

POWER PLAY: Konzentriert Ihr Euch eines Tages vielleicht ganz aufs Spiel-Design?

John: Ein paar Sachen werden wir auch selber machen. Chris programmiert z.B. ein Spiel und ich mache die Grafik dafür. Oder ich mache die Grafik für ein Spiel, das ein anderer programmiert hat. Wir wollen mehr Spiele veröffentlichen, als wir selber "von Hand" machen können. Also brauchen wir mehr Leute. Im Moment gibt es drei, die mit uns zusammenarbeiten.

POWER PLAY: Ihr gehört zu den wenigen prominenten Programmier-Teams, die dem C 64 eisern die Treue halten — wie lange noch?

Chris: Wir werden weiter C 64-Spiele machen, solange sie gekauft werden.

John: Wir würden niemals mit C 64-Spielen aufhören, nur weil viele Leute glauben, 16 Bit sei jetzt das einzig Wahre. Wenn wir den C 64 beiseite lassen, würden wir uns wohl mehr auf den Amiga konzentrieren.

POWER PLAY: Wie sind Eure Ambitionen, auch mal ein Vi-

deospiel zu programmieren; z.B. fürs Nintendo Entertainment System?

Chris: Ich glaube, der Nintendo-Zug ist schon für uns abgefahren. Bis wir uns an die Maschine gewöhnt haben, würde ein Jahr vergehen. Vielleicht machen wir mal was für die nächste Videospiele-Generation, das Mega Drive von Sega. Wir setzen vielleicht mal ein Spiel dafür um oder schreiben ein Spiel für Computer und Videospiel-Konsole zur gleichen Zeit.

John: Je mehr Leute bei Videospielen mitprogrammieren, desto geringer ist dort die Nachfrage. Und viele Leute haben immer noch die "alten" Computer und wollen Spiele dafür. Wir sind jetzt ganz gut etabliert bei Computern, insbesondere auf dem C 64. Wir versuchen, den gleichen Ruf auf dem Amiga zu erlangen.

POWER PLAY: Glaubt ihr, daß ihr auch noch in 10, 20 Jahren Computerspiele schreiben werdet?

Chris: Ich glaube, daß man nicht so weit voraussehen kann. Etwas anderes wird sich irgendwann ergeben. Ich glaube nicht, daß sich das Spiele-Business in den nächsten 20 Jahren sehr ändern wird.

John: Die Sache mit Spielen ist die: Am Anfang bist du sehr an dem neuen Projekt interessiert. Dann hast du einen sehr langen Zeitraum, wo du dieses und jenes daran machst, Extra-Bonus-Laser erfindest und so. In der Mitte arbeitest du nicht soviel dran und denkst dir: "Oh, wir haben noch drei, vier Monate Zeit". Während der letzten Phase am Schluß arbeitest Du sehr hart daran und haßt das Spiel. Schließlich bist du fertig und fängst mit dem nächsten Spiel an...

POWER PLAY: Ihr habt mit verschiedenen Softwarefirmen zu tun gehabt. Welche drei Dinge haßt Ihr im Umgang mit Softwarefirmen am meisten?

Chris: Die Buchhaltung.

John: Die Buchhaltung schickt die Honorar-Schecks einmal die Woche raus.

Chris: Und der Typ, der das macht, ist in Miami oder sonst wo.

John: Das passiert oft: Es gibt nur einen Typ in der Firma, der Schecks verschickt. Er tut dies einmal die Woche und er ist niemals da.

Eine andere tödliche Sache sind übertriebene Terminvorstellungen: Man fängt mit einem Projekt an wie damals z.B. Wizball. Wir hatten am Anfang keine Ahnung, wie das Spiel am Ende aussehen würde. Du redest mit jemandem von der Softwarefirma über die vage Idee hinter dem Spiel — sofort wirst du gefragt: "OK, wie lange dauert es, bis das Scrolling fertig ist? — Am 15. Juli müßt ihr das Scrolling fertig haben und dann macht ihr dieses oder jenes."



Der neueste Sensi-Streich: International 3D Tennis

Chris: Oder: "Wir hätten gerne eine originelle Spielidee bis zum 2. August".

John: Sowas läßt keinen Spielraum für kreative Arbeit. Und wenn du etwas bis zu einem bestimmten Zeitpunkt nicht gemacht hast, weil du an etwas wichtigerem gearbeitet hast, werden die Typen von der Softwarefirma ganz wepsig — und dann bezahlen sie Dich deshalb nicht ordentlich!

Was uns noch stört: Bestimmte Softwarefirmen räumen sich selbst mehr Ehre ein, als ihnen zustünde.

POWER PLAY: Das ist nicht zufälligerweise eine Anspielung auf Microprose Soccer?

John: ...ein sehr gutes Beispiel. Als wir ursprünglich zu Microprose gingen, hieß das Spiel noch "Sensi Soccer". Wenn das Spiel mit diesem Namen in die Läden gekommen wäre, hätte es eine Werbe-Werbung für unsere Firma Sensible Software gehabt. Sie haben den anderen Weg gewählt und ihre Firma promotet. Man hätte auch einen neutralen Namen wie z.B. "Super Soccer" oder wie auch immer wählen können. Wir hatten furchtbare Diskussionen über die Größe unseres Logos auf dem Titelbild. Unser Logo hatte die gleiche Größe wie ihres und sie haben unser Logo zweimal verkleinert. Wir wollen nicht mehr Ehre, als uns zusteht...

Chris: ...aber immerhin haben wir das Spiel geschrieben, es ist unser Baby.

John: Bei Schallplattenfirmen ist das ganz anders. Sie machen viel Geld, indem sie den Interpreten in den Vordergrund stellen und nicht den Namen der Firma. Mirrorsoft macht das ganz geschickt mit den Bitmap Brothers, die von ihnen promotet werden. Wenn Du dann ein Spiel rausbringst wie "Xenon II", das sehr hübsch ist, aber in dem nicht sonderlich viel drinsteckt, verkauft es sich auf jeden Fall gut — schließlich ist es ein Bitmap Brothers-Spiel.

POWER PLAY: Was sagt ihr zum Erfolg von Lizenzspielen, die oft schlecht sind, sich aber gut verkaufen?

Chris: So ist das Leben.

John: Wenn du all die Spiele im Laden siehst und dich nicht auskennst, hast du die Wahl zwischen A und B. Wenn du bei A also irgendwas erkennst, greifst du zu. Heißt das Spiel "Rambo Supergame", denkst du dir, "Oh, das ist vielleicht wie der Film". Eins finde ich dumm: Firmen, die viel Geld in eine Lizenz investieren, geben nicht gerne viel Geld für die Entwicklung aus. Daraus folgt: Es gibt nicht viele gute Lizenzspiele. Man denkt, es ist egal, wie das Spiel dann aussieht. Man sollte lieber 10 000 Pfund mehr ausgeben, um das Spiel besser zu machen.

POWER PLAY: Habt ihr Kontakt zu anderen Programmierern?

John: Die Bitmap Brothers kennt niemand so richtig. Komisch, sie kommen aus derselben Gegend wie wir. Andrew Braybrook wohnt auch um die Ecke; das ist das reinste Silicon Valley.

POWER PLAY: Wie ist eure Meinung über die tragbare Konsole Game Boy?

John: Eine gute Idee. Der Game Boy beeinflußt den Heimcomputermarkt nicht sonderlich. Er ist ein wirklich tragbares Gerät...

Chris: ...nicht so schwer wie diese Laptop-Dinger.

Das Interview mit Chris Yates und John Hare führten Heinrich Lenhardt und Martin Gaksch hl







Wilde Burschen in Aktion: Auch vor der Kamera verlieren Chris Yates (blond) und John Hare (dunkel) nichts von ihrer Dynamik

CLUBS



Wegen der vielen Zuschriften mußten wir die Clubs der ersten Stunde von unserer Clubliste nehmen. Jeder Club wird in Zukunft drei Mal in unserer Adressenliste stehen. Zwischendurch werden wir immer wieder einmal alle uns bekannten Clubanschriften veröffentlichen.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computern und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Wo liegen die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch? *up*

Richtet Eure Zuschriften an:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Computer-Club Anhalt

Gegründet wurde der Club schon im Jahre 1987 und hat sich inzwischen zu einem festen Treffpunkt für Einsteiger und Freaks entwickelt. Im Club vertreten sind vor allem die Besitzer von C 64 und C 128. Amiga- und MS-DOS-Anwender sind dünner gesät. Der harte Kern des Clubs besteht aus 20 Mitgliedern, die sich regelmäßig im Clubraum treffen. Allerdings mußte erst die Mauer fallen, um im Sachsenland den Startschuß zu ihrer ersten großen Aktion hören zu können: Bis zu den politischen Umwälzungen in der DDR blieben ihre Aktivitäten nach ihren eigenen Angaben "nur Hilfe zur Selbsthilfe". Jetzt, diesen Sommer soll — mit finanzieller Unterstützung der Elektromotorenwerke Dessau — ein öffentlicher Spielewettbewerb für den 64 gestartet werden. Mit einem C 64 wird der Club über den Zeitraum von 6 Wochen in allen größeren Städten des Landes vertreten sein.

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN

Fullshop
Computertyp: Sega
Anschrift: Stefan Janzen
Weserstr. 53
1000 Berlin 44

Tele Club Deutschland
Computertyp: Atari VCS 2600, CBS Colecovision; MB Vectrex, Schmid TVG 2000, Hanimex HMG 2650
Anschrift: Tele Club Deutschland
Ortsverband Achim
c/o Volker Niemeyer
Uesener Ring 30
2807 Achim

Atari-Computer Team e.V.
Computertyp: Atari
Anschrift: Atari Computer-Team e.V.
Postfach 12162
2822 Schwanewede

Deco Soft
Computertyp: C 64, Atari; 800 XL, Amiga
Anschrift: Thies Kagelmann
Norderdorf 25
2251 Behrendorf

P.D.C.
Computertyp: Amiga
Anschrift: The P.D.C
Plk 158730E
3300 Braunschweig

Amiga Magic
Computertyp: Alle Amigas
Anschrift: Amiga Magic
c/o Marcel Kuhn
Mührensir. 43
5142 Ralheim

Dark Castle ST Club
Computertyp: Atari ST
Anschrift: Dark Castle ST Club
Niermiebach 52
5203 Much

Stamp Computerclub
Computertyp: Atari ST, MS DOS
Anschrift: Stamp Computerclub
Am Steinberg 89
5160 Düren

Programm Master
Computertyp: Amiga, C 64
Anschrift: Programm-Master
Plk. 049764 D
7410 Reutlingen

Damocles Userclub
Computertyp: Amiga
Anschrift: Damocles Userclub
Jörg Rauh
Bauerngässl 9
8400 Regensburg

The OutRunners
Computertyp: Master System, Mega Drive,
Anschrift: The OutRunners
Währinger Str. 24/1/24
A-1090 Wien

B.I.T.S. Computer Club Berlin
Computertyp: MS-DOS, Atari ST, Amiga, C 64
Anschrift: B.I.T.S. Computer Club Berlin
Jagowstr 17
1000 Berlin 21
Postfach 210265

Fullstop
Computertyp: Sega Master, Mega Drive System
Anschrift: Stephan Janzen
Weserstr. 53
1000 Berlin 44

Kindercomputerclub — KCC
Computertyp: C 64
Anschrift: Kevin Ringels
Michael-Wefers-Weg 2
4050 M'Gladbach
Kennwort: Kindercomputerclub

Thomy und Stuffs Strategie- und Adventure Club:
Computertyp: Amiga
Anschrift: Thomas Kopflauf
Hauptstr. 100
5200 Siegburg

Commodore-Computer-Club Anhalt:
Computertyp: C 64
Leistungen: clubeigene C 64 incl. Floppy und Monitore, DDR-weiter Wettbewerb für Computerspiele
Schwerpunkte: öffentliche Aktionen (Landesmeisterschaften auf dem C 64)
Anschrift: Commodore-Computer-Club Anhalt
Herrn Lübchow
VEM Elektromotorenwerk Dessau GmbH
PSF 211, DDR-4500 Dessau

Videospielclub Cobra:
Computertyp: Nintendo, Sega Mega Drive, GEnesis, Sega 8-Bit, PC Engine, Konix
Anschrift: Video Spiel Club Cobra
Postfach 6
CH- 4012 Basel

NEUZUGÄNGE

128er-Club Uwe Schwesig
Computertyp: C-128; C 64
Leistungen: Tips und Tricks zum Programmieren des C-128, umfangreicher PD-Disketten-Bestand aller 128er Clubs in der BRD
Schwerpunkte: Tips und Tricks zum Fliegen mit dem Flight-2. Hilfestellung bei Basic-Programmierung des C 128
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Uwe Schwesig
Dorfstr. 9a
D-2406 Stockelsdorf
0451/493306

Mega Drive Fan Club NRW
Computersystem: Mega Drive
Leistungen: aktuelle Infos und Farbfotos, Videoinfo, Tauschring
Mitgliedsbeitrag: ab 5 Mark (Info gegen Rückumschlag)
Anschrift: Mega Drive Fan Club NRW
Thomas Tewwoot
Wiesenstr. 27
4190 Kleve
02821/98886

Lords of Imagination
Computertypen: fast alle Systeme
Leistungen: Clubzeitschrift, kostenlose Kleinanzeigen, Kontaktvermittlung, Clubbibliothek, Einführungskurse, Tips für Einsteiger, Wettbewerbe; jährliches Clubtreffen
Schwerpunkte: Alles ums Rollenspiel
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark
Anschrift: Lords of Imagination
Intern. Rollenspielclub
Postfach 22
4777 Welver

THE PREDATORS GROUP Inc.
Computersystem: C 64
Leistungen: Clubtreffen und Partys, Sammelbestellungen, Hotline, Tips und Tricks; Adventure-Ecke
Schwerpunkte: Spiele, Tausch und Kauf von Programmen
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatlich
Anschrift: Marty Reiser
Leopoldstr. 10
6831 Plankstadt 06202/15203

Club 68000
Computertyp: C- A500, A1000, A2000 und Weiterentwicklungen
Leistungen: jährlich wechselndes Überraschungsgeschenk (für 1990: dreimonatiges Probeabo der Clubzeitung, den Kick ED, Alien Legion, Slider)
Schwerpunkte: Einkaufsgemeinschaft für alle Mitglieder
Mitgliedsbeitrag: 50 Mark pro Jahr
Anschrift: Club 68000
Inh. St. Schall
Badgasse 22
6908 Wiesloch
06222/52658

Phoenix Computer Club
Computertyp: Amiga, Atari ST, CPC, C 64
Leistungen: Eigene Computerzeitschrift für jedes System alle 2 Monate, allgemeine Computerzeitschrift alle 2 Monate, Spielezeitschrift alle 2 Monate (Zeitungen im Mitgliedsbeitrag enthalten)
Schwerpunkte: Informationen zwischen Spielern und Anwendern herstellen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: Phoenix Computer Club
Burgweg 3
7186 Billingsbach

Infinity Computerclub
Computertyp: Amiga, MS-DOS, C 64, C 128
Leistungen: Monatliches Infoblatt: Wettbewerbe,
Schwerpunkte: Einsteigerhilfen, Wettbewerbe, Hardwarevergleich, Spieletips und Lösungen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: Infinity Computerclub
Thomas Steppuhn
Sechslindensteige 9
7798 Pfullendorf

PDC Public-Domain-Club München
Computertyp: Atari ST
Leistungen: Clubzeitung alle 2 Monate; Wettbewerbe, Programmierkurse, kostenlose Kleinanzeigen
Schwerpunkte: PD-Software
Mitgliedsbeitrag: 15 Mark jährlich
Anschrift: PDC Public-Domain-Club München
Ludenitzstr. 82
8000 München 81

BRIEF KASTEN

Reiseeindrücke

Nach zweimonatigem USA-Aufenthalt bin ich wieder zurück in deutschen Landen. Ich habe mich nicht nur nach den berühmten "California Girls" umgeschaut, sondern auch nach Software Shops/ Computer Shops. Der Kundenservice ist dort überall hervorragend (selbst in Supermärkten). Da könnte so mancher Händler hier noch einiges lernen. Der Verkäufer bietet sofort seine Hilfe an und ist auch bereit (beim Kauf eines Computers z.B.), über den Preis noch zu verhandeln. Auch ist das Angebot an Software um einiges größer und oft preisgünstiger. Der Amiga ist lange nicht so populär wie hier in Deutschland/Europa, ist aber langsam im Kommen. Während der Atari ST so gut wie gar nicht zu finden ist. Eine gute Software-Zeitschrift konnte ich nirgendwo entdecken, die *POWER PLAY* hat mir wirklich gefehlt. Dafür gibt's fast überall Spielhallen. Da habe ich so manchen Dollar liegenlassen, obwohl dort ein Spiel normalerweise nur 25 Cents kostet. Ich hatte teilweise Blasen an den Händen (kein Witz). Aber sitzt man erst einmal im "Cockpit" von Galaxy Force, ist's um einen geschehen. Müde belächelt man "Afterburner"- und "Thunderblade"-Piloten, fühlt man sich doch wie eine Mischung aus Luke Skywalker und Captain Kirk.

Christian Dier, Stuttgart

In Spiritus Sankti

Kalte Hände, schweißbedeckte Stirn und Herzflattern. Was ist passiert? Frühlingsgefühle, neue Freundin oder eine Beförderung? Weit gefehlt! Es war Euer kleiner, unscheinbarer "Hardware-Hammer"-Artikel, welcher kreislaufschwache Leser kollabieren ließ! Ein MS-DOS-AT mit Power VGA und CD-ROM für weniger als 2000 DM? Hat dort der berüchtigte *POWER*-Fehlerteufel, siehe April, April-Leserbrief zugeschlagen? Ist dies nicht der Fall, sollte überlegt werden, ob wir den verantwortlichen Herrn von IBM nicht heilig sprechen und zur Anbetung freigeben sollten. Laßt Eure treuen Leser nicht lange schmoren und bringt bald mehr über die Traummaschine, die jeden Amiga zum Rechenschieber degradiert.

Thomas Madje, Essen

Die Begeisterung ist verständlich, aber denkt bitte daran, daß es sich bei dieser Meldung um ein Gerücht handelt und nicht um eine offizielle Information. Drum lasset uns skeptisch der Dinge harren, die da hoffentlich kommen... *hl*

A propos Vergleiche

Ich finde es ausgesprochen gut, daß Ihr in Ausgabe 6/90 damit angefangen habt, Eure Spieletests nach Genres zu ordnen. Sie sind damit übersichtlich geworden, und man kann sogar Vergleiche anstellen. A propos Vergleiche: Endlich sind sie da! Nach dem Flugsimulatoren-Vergleichstest nun auch rechtzeitig zur WM einen Vergleichstest für Fußballsimulationen. Macht weiter so, Jungs!

Thomas Grewach, Crasl[illegible]

Veredelung

Gutes läßt sich noch verbessern, darum mein Brief:

1. Cover-Gestaltung: Ich meine, daß sich Computerspiele nicht mehr allein an die zunächst einmal offensichtliche Zielgruppe der Kids und Freaks richten, sondern auch an Menschen, die Computer und Spiele unter anderem als Freizeitmedium nützen. Deshalb solltet Ihr mit Euren Covers ebenso fair umgehen wie mit Euren redaktionellen Inhalten und sie den Kinderschuhen entschlüpfen lassen. Als Anhaltspunkt möchte ich die Ausgabe 5/90 oder die alten Titelcovers von Happy Computer ans Herz legen.

2. Redaktioneller Teil: Ihr veröffentlicht tonnenweise Tips & Tricks. Echt Klasse, aber die Hall of Fame wird doch zur Lachtablette. Wen interessiert denn ein Highscore, der aller Wahrscheinlichkeit nach "gecheatet" ist? Dazu eingeblendet die stolzen Konterfeis der "erfolgreichen" Anwender. Oder die Automatenecke. Wer sein Geld nach Euren Investitionsvorschlägen ausgibt (...muß man haben;...wer sich's nicht kauft, hat selber schuld...; Langsam kommt die Zeit, wo man ohne... nicht mehr auskommt...) hat sicherlich nichts mehr für die Spielhalle übrig. Und außerdem: Die, die rein wollen, dürfen's nicht, die Seite ist unnötig wie ein Kropf.

Letzte Anregung: Ein Spiel ist nur so gut wie sein Schwierigkeitsgrad. Es ist ärgerlich, wenn man 120 Mark für ein Spiel ausgibt und es dann in kurzer Zeit durchgespielt hat. Warum laßt Ihr seit der Reform den Hinweis auf den Schwierigkeitsgrad weg?

Und noch eine Idee: Wie wär's denn mal mit einem Test der Videospielversender? Auch das spart die eine oder andere Mark und wirkt sicherlich für den einen oder anderen Anbieter äußerst motivierend. Was für Softwarefirmen recht ist, sollte für Händler billig sein.

Erik Schimmel, München



Florian D. Neuß, Hamburg

Bitterböse

Legt die kugelsicheren Westen an, liebe Redakteure, jetzt hagelt es bitterböse Kritik! Was ist bloß aus der ehemaligen Superzeitschrift *POWER PLAY* geworden? Zuerst einmal kommt ein Titelbild, das eigentlich weder positiv noch negativ auffällt, aber besser werden könnte. Und danach wird's kriminell: Werbung, Werbung und zwischendurch wird mal ein bißchen Platz für Inhaltsverzeichnisse etc. verschwendet (wenigstens ist das noch übersichtlich), Werbung. Obwohl sich jeder echte Computerfreak (mit Ausnahme von mir) die Dinger gerne an die Wand hängt, fordere ich: reduzieren! Und endlich kommen die Tests. Ihr solltet die Tests nicht mehr bunt umrahmen, sondern wieder schwarz auf weiß drucken. Und bitte wieder: 2 breite Tests untereinander und nicht zwei schmale nebeneinander. Wertungssystem? Aargh, was soll denn das? Mein Vorschlag: neues Wertungssystem raus, altes wieder rein. Ich vermisse nämlich den Schwierigkeitsgrad; was das Spiel für ein Genre ist, müßte ja wohl jeder selbst rausfinden können. Also, weg damit. Außerdem ist die Disketten- oder Münzwertung irgendwie kennzeichnend für die *POWER PLAY*. Es gehört einfach dazu. Weg mit den Sammelkarten, weg mit den Büchern, Schallplatten, etc. oder führt demnächst eine Kochecke, Strickkurse, Berichte über die politisch brisante Lage in Oberwarmensteinach und andere Verschwendungen ein. Und was ist mit Starkiller, he? Nach dem Motto "Wenn uns schon nichts gescheites mehr einfällt, mit dem man noch eine dritte Seite füllen könnte, dann geht's wenigstens nach der Regel "Die Tür geht auf, ein Bauch kommt rein, das kann ja nur der Trantor sein".

Daniel Pichert, Berlin

Danke für die Kritik. Bei einigen Punkten ist uns leider nicht ganz klar geworden, warum sie Dich stören. Warum findest Du z.B. die Tests auf Farbe nicht so gut wie auf weißem Untergrund oder was ist das Problem mit den Sammelkarten? Wir bauen das Heft gerne nach Euren Vorstellun-

gen um, aber dazu brauchen wir konkrete Hinweise, warum Euch etwas nicht gefällt. Was meint der Rest der Leserschaft zu den von Daniel angesprochenen Rubriken? *hl*

Priesterseminar

Einen Punkt, der mir schon lange auf die Nerven geht, möchte ich hiermit einmal loswerden. Es geht wieder einmal um die sog. Brutalospiele. Wenn Ihr ein solches Spiel zum Testen vorliegen habt, gibt es die ewigen Moralpredigten von Euch. Oft kommt's mir vor, als seid Ihr Priester. Was soll das immer? Bei mir spielt es keine Rolle, ob Brutalo- oder Sportspiel. Glaubt Ihr wirklich, daß die Computerbenutzer nicht zwischen Realität und Sprites am Monitor unterscheiden können? Ich überlege oft, ob ich mir die *POWER PLAY* wieder kaufen soll, denn das nervt mich sehr. Andere Zeitschriften stehen dazu viel besser und finden genauso Gefallen an Kriegssimulationen. Ich hoffe, Ihr nehmt dazu Stellung, und vielleicht hört Ihr mit Euren Moralpredigten und Abwertungen gegenüber Brutalo-Games auf.

Hermann Kollinger jun., A-Alkoven

Das wichtigste Element bei unseren Spieletests, die Bewertungen, bleiben von Spieleinhalt und moralischen Ansprüchen unbeeinflußt. Eine vor lauter Kalter Krieg klirrende Panzersimulation z.B., die spielerisch gut gelungen ist, kassiert auch eine satte Power-Wertung. Bei den Härtefällen erlauben wir es uns aber, eine kleine Anmerkung ob des beinharten Inhalts zu machen. Nicht jeder ist so ein rauher Bursche wie Du, und es gibt durchaus Spieler, denen bei allzu kriegerischem Getue der Spaß am Bildschirmkampf vergeht. Sensible Naturen werden bei überharten Spielen im Text gewarnt; unsere Bewertungen werden von moralischen Bedenken aber nicht beeinflußt. Da möge ein jeder für sich selbst entscheiden, ob er sich "Brutalogames" zumuten will oder nicht. *hl*

Angeschlagen

In der Regel schreibe ich nicht gleich einen Brief, wenn ich etwas zu kritisieren habe, aber da mir nun zwei aufeinanderfolgende Ausgaben Grund zu eben dieser gaben, griff ich nun doch zur Tastatur. Fangen wir an mit der Ausgabe 5/90. Man hätte denken können, daß Euch *POWER PLAY* als eigenständige Zeitschrift einfach überfordert. Sonst hättet Ihr nicht so einen Artikel, wie den auf den Seiten 108-111 geschrieben. Mal abgesehen davon, daß sich einen C 64 sowieso nur jemand kauft, der noch keinen Computer hat, also auch keine *POWER PLAY* liest, stand die Antwort auf die Frage, ob es sich noch lohnt, oben genannten Computer zu kaufen (objektiv betrachtet) schon fest: NEIN. Aber dann kam alles anders! Zuerst wunderte man sich darüber, daß erst davon ausgegangen wurde, man kaufe sich den C 64 sowieso nur, um zu spielen. Dann wurden aber die Datenträger als Mittel zum Speichern eigener Programme aufgeführt, um sie dann mit der Qualität der Spiele in Verbindung zu bringen. Später wurde geraten, sich zu diesem Computer, auf dem man ja sowieso nur spielt und der von Commodore auch nur noch zu diesem Zweck verkauft wird (als Spielekonsole), einen Monitor zu kaufen, da dies beim Schreiben von Programmen angenehmer sei. Wat denn nu! Machen wir nun weiter mit Ausgabe 6/90. Der Fußballprogammvergleichstest war ja nun auch nicht das Jelbe vom Ei, sozusagen nicht der Curry auf d'Wurst. Denn Kick Off überragt alles andere. Es mag sein, daß das an der kurzen Testzeit lag, denn Kick Off ist ein schweres Spiel, das viel Übung braucht.

Jesko Ebert, Berlin

Der Artikel in der Power-Play 5/90 sollte grundsätzlich alle potentiellen Käufer über die Vor- und Nachteile des C 64 aufklären. Spiele stehen in der Power-Play dabei an oberster

Stelle. Nichts desto trotz müssen wir auch auf "normale" Anwendungen eingehen, und unter diesem Gesichtspunkt kommt man mit einem C 64 zu einem netten Einsteiger-Computer. Diskettenstation und Monitor sind natürlich auch zum Spielen viel besser, als Fernsehgerät und Datasette. Falls es durch den Artikel zu Mißverständnissen kam, bedauern wir dies.

Zum Fußballschwerpunkt: Wir haben uns wirklich lange mit Kick Off auseinandergesetzt, aber sowohl Martin als auch Heinrich konnten sich nicht so richtig dafür begeistern. Ausschlaggebend sind die im Test angegebenen Kritikpunkte.

Pragmatisch

Jetzt habe ich die neueste POWER PLAY 6/90 in den Händen, da sehe ich, daß Ihr drei Game Boys verlost. Nun denk ich mir, Gewinnen ist ja eine Seltenheit, also frage ich Euch, wo kann man die Teile kaufen/bestellen und — wie teuer sind sie? Ich wäre Euch sehr verbunden, wenn Ihr mir eine Liste dieser Geschäfte schicken könntet. Dazu würde mich interessieren, wieviel ein Spiel durchschnittlich für den Game Boy kostet.

Christian Killmann, Düsseldorf

Den Game Boy gibt es bereits jetzt als Importgerät. Offiziell wird er im August in allen Kaufhäusern erhältlich sein. Dabei wird er noch um einiges billiger als die Importware. Mit 170 Mark bist Du dabei, einschließlich einem Tetrismodul und Zweispielerkabel. Jedes weitere Modul für den Game Boy wird zirka 50 Mark kosten. Für einen importierten Game Boy muß man knapp 300 Mark hinlegen. *up*

Korruption?

Wie sucht Ihr die Tips aus, die dann im Heft gedruckt werden? Nach Zufallsprinzip? So scheint mir das nämlich. Vor ein paar Ausgaben fragte ein Leser, wie er bei dem Spiel Leisure Suit Larry I an die Pillenschachtel hinter dem Fenster kommt. Ich habe mir die Mühe gemacht, Euch eine ausführliche Beschreibung zu schicken. Die ist nicht gedruckt worden. Schön und gut. Die Frage wurde sowieso nicht beantwortet. Als dann in der Ausgabe 4/90 wieder jemand dieselbe Frage stellte, wurde diese gleich in der Ausgabe 6/90 beantwortet. Dieser Leser kassierte dann das Honorar, obwohl er viel später geschrieben hatte als ich. Dies ist mir auch schon bei dem Spiel Microprose Soccer passiert. Tips geschickt — nicht gedruckt — aber dann drei Ausgaben später gedruckt — aber der Tip von jemand anderem. Dies versteh' ich nicht! Ist das nur Pech oder steckt da Schiebung dahinter?

Thomas Herbert, Darmstadt

Du kannst ganz sicher sein, daß die Auswahl unserer *POWER*-Tips frei von betrügerischem Handel ist. Die von Euch eingesendeten *POWER*-Tips werden von uns gesammelt und ausgewertet, wenn der Termin für die nächste Ausgabe ansteht. Alle Tips, die bei dieser Auswertung herausfallen (egal aus welchem Grund), sind damit "ausgemustert". Der Verfasser der Tips hat leider Pech gehabt, wenn sein Tip keinen Platz mehr auf den grünen Seiten gefunden hat. *up*

Bildaufbau defekt

Ich habe mir kürzlich das Spiel "Antheads-It came from the Desert II" gekauft. Wie ich aber zu meinem Bedauern feststellen mußte, war der Bildaufbau bei dem Bild, in dem man den Ameisen die Fühler abschießen muß, nicht in Ordnung. Auch nach dem dritten Umtausch hat sich nichts gebessert. Im Laden sagte mir der Verkäufer, daß schon andere Kunden mit dem gleichen Problem gekommen seien. Nun meine Frage: Habt Ihr schon etwas davon gehört und wißt Ihr, ob man seine Disketten an Ariolasoft einschicken kann und dafür eine fehlerfreie Version erhält?

Michael Witt, Berlin

Auf die Anfrage bei Ariolasoft erhielt Ulli die Antwort, daß kein Serienfehler bei dem Spiel Antheads II vorläge. Die Firma sei aber grundsätzlich bereit, auf die Wünsche und Probleme der Endbenutzer einzugehen. Also nichts wie das Spiel hingeschickt zu Ariolasoft. Am besten mit genauer Angabe der Basiskonfiguration Deines Computers. *up*

Amiga 500 darf nicht sterben

1. Stimmt es, daß der Markt für Disketten bereits stagniert?

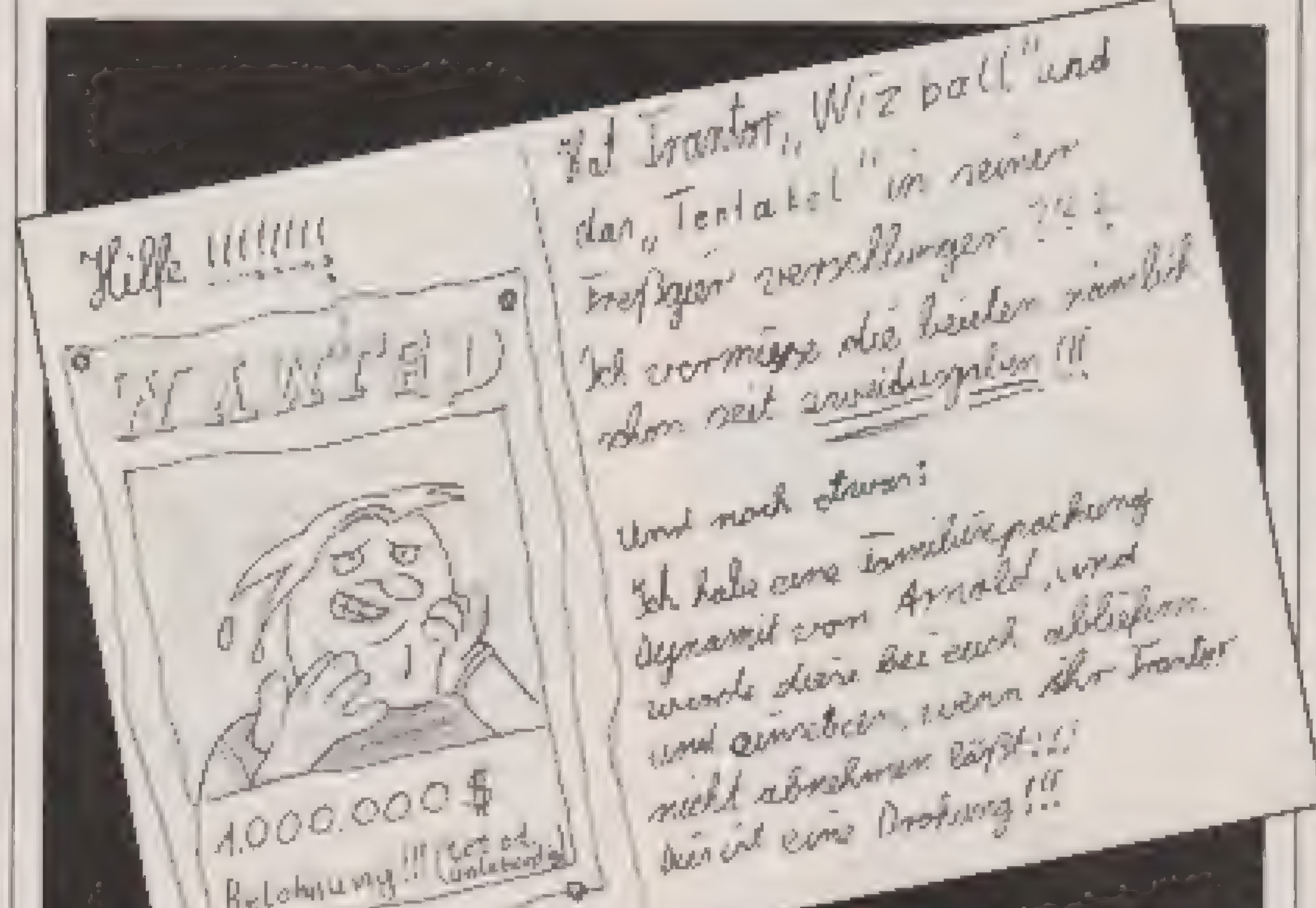
2. Stimmt es, daß man unbedingt auf diesen angeblichen Amiga mit eingebautem CD-ROM umsteigen muß, um weiterhin tolle Spiele auf dem Amiga spielen zu können?

3. Wird es eine Möglichkeit geben, den Amiga 500 mit dem CD-ROM nachzurüsten?

Ich kann mir nicht vorstellen, daß diese tolle Maschine bereits ausstirbt. Klar, daß man manchmal neidisch werden könnte, wenn man liest, welche tollen Spiele für diese Maschinen kommen. Ich meine aber auch, daß bei geschickter Programmierung der Amiga gegenüber den Videospielen in Sachen Spielwitz, Grafik und Sound nichts einbüßen muß. Das sollte den Softwarehäusern zu denken geben, die meiner Meinung nach manchmal ziemlich viel Schrott abliefern und dafür saftig absahnen. Da werden Spiele in den siebten Himmel gehoben, bevor sie überhaupt fertig sind, und dann kommt nichts anderes raus, als miese Diskettenboxfüller.

Gerhard Putz, Waltenhofen

Kein Grund zur Sorge: Die in unserem Messebericht angesprochenen Trends werden wohl erst in ein paar Jahren greifen. Außerdem handelt es sich hier um die Meinung von Branchen-Insidern und auch die können sich schließlich mal irren. Gerade dem Amiga geht's momentan prächtig, und es gibt wirklich keinen Grund, jetzt schon um sein Überleben zu bangen. *hl*



Christian Neumann, Peiting

Neo Geo oder Super Famicom

Erst einmal ein Lob, was Eure Technikecke betrifft. Ich finde, es war ein super Einfall, so etwas in Eure Zeitschrift aufzunehmen.

In Eurer letzten Ausgabe (6/90) habt Ihr über eine Weltneuheit in Sachen Videospielkonsolen berichtet. Gemeint ist das "Neo Geo" aus Japan. Hätte einige Fragen dazu, die mich brennend heiß interessieren.

1. Was glaubt Ihr wohl, welche Konsole in Sachen Grafik und Sound mehr auf dem Kasten hat, Neo Geo oder das Super Famicom?

2. Welches der beiden Geräte wird wohl als erstes als japanische Importversion auf dem deutschen Markt erhältlich sein?

3. Besitzt das Neo Geo ebenfalls einen 3D-Chip?

4. Läßt sich das Neo Geo überhaupt an einen Monitor (Modell 1081) anschließen?

Andreas Gies, Neuss

Die Antworten zu Deinen Fragen findest Du in diesem Heft im Schwerpunkt-Teil. *up*

POWER TIPS

Heft 8/90



HERAUS-TRENNEN UND SAMMELN!

Die Power-Tips sind in diesem Monat wieder besonders bunt gemischt. Ich hoffe, es ist für jeden etwas dabei. Die Action-Fans können die ersten Karten von Turrican ausprobieren. Für Rollenspiel- und Adventure-Profis gibt es Lösungen zu Demon's Winter und Xenomorph. Neben dem dritten Teil unserer Battle of Britain-Tips starten wir mit dem Abdruck eines neuen Clue-Books. Dem prächtigen "Might & Magic II" von New World Computing. Und nicht vergessen, schreibt neben Eurem Absender die Kontonummer, Bankleitzahl und Bankfiliale auf Euren Brief. *vw*

Power-Tips

Computerspiele Tips

Turrican	54
Kingdoms of England	56
Demons' Winter	56
F-29 Retaliator	58
Bloodwych	58
Warhead	59
Populous	59
The Colonels Bequest Teil 2	60
Ultima VI	61
LHX Attack Chopper	61
Xenomorph	62
Loom	64
Champions of Krynn	67
Dr. Bobo antwortet: Ultima V, Space Quest II, Hillsfar	71
Poke Ecke: Pipe Mania, Hard Drivin, Starquake, Jumping Jackson, Clown-o-Mania, Indiana Jones-Action Adventure, Chaos strikes Back, Rotor	71

Video Spiele Tips:

Sidearms, Power Drift, Sokoban, Ghouls'n' Ghosts, American Pro Football, Casino Games	72
Be Ball, Casino Games, Super Hang On, Simon's Quest, Rod-Land, Curse	73
Super Shinobi	74
Herzog 2, Track & Field II, Chips Challenge	76

Clue-Book

Might & Magic II	77
Battle of Britain	81

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Turrican (Amiga, C 64)

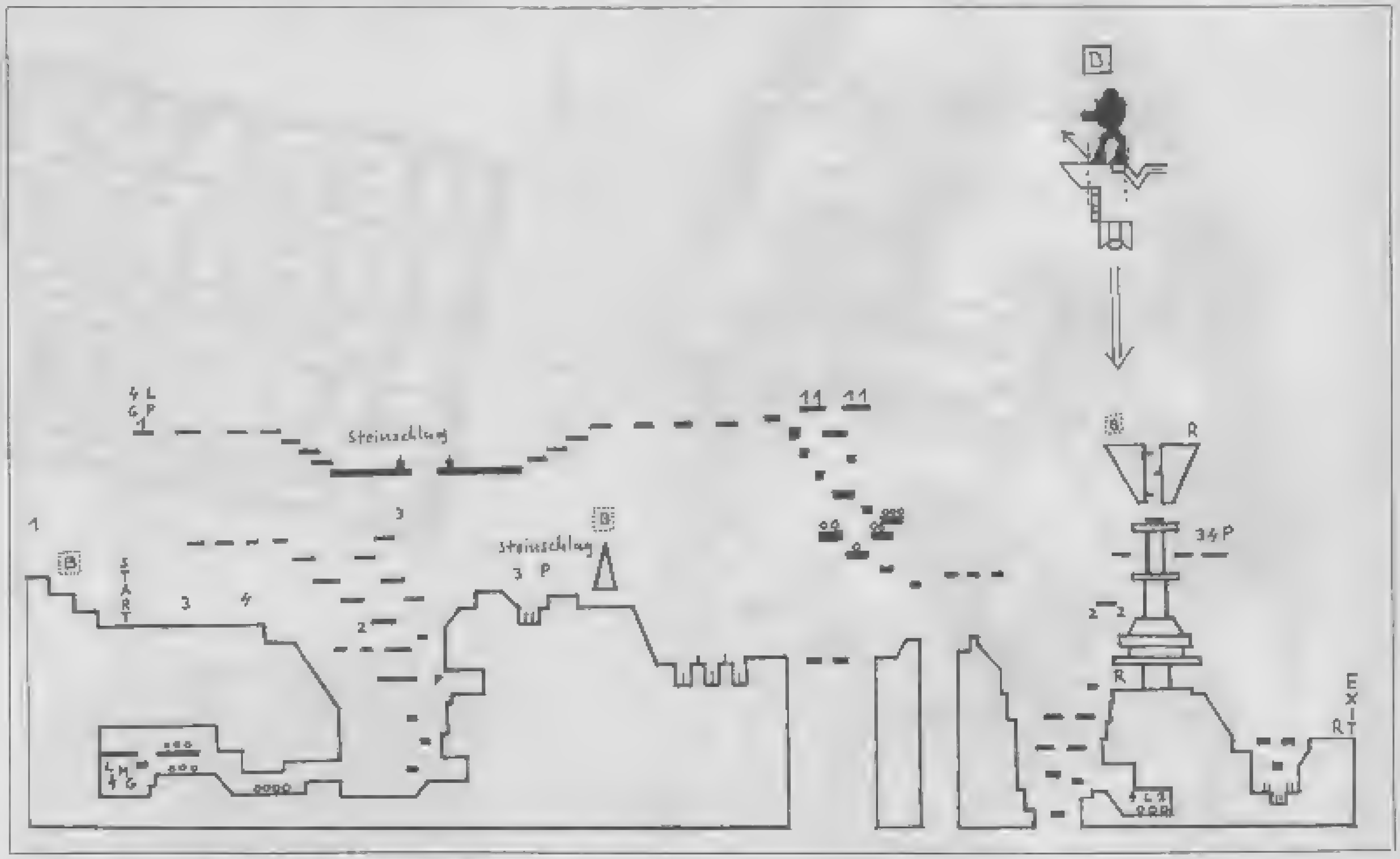
Klaus-Dieter Hartwig aus Hildesheim hat sich mit dem neuen Action-Spiel von Rainbow Arts beschäftigt und schickt uns die Karten und Beschreibungen der ersten fünf Levels von "Turrican".

Allgemeine Hinweise: Als Anfänger sollte man darauf achten, den "Mega-Flash" sowie die Granaten und "Line-shots" relativ häufig einzusetzten. Als Waffe für die Welt 1 ist der Mehrfachschuß am praktischsten. Alle Bonusblöcke sind zuerst unsichtbar und erscheinen erst, wenn sie von einer Waffe getroffen wurden. Als "Gyroscope" ist man zwar unsichtbar, jedoch sollte man das Gyro nicht zu oft einsetzen, da man nur drei pro Leben besitzt und auch während des Spiels keine als Bonus dazu bekommt. Die springenden Kugeln (z.B. im Level 2, unten links) sind mit normalen Waffen nicht zerstörbar. Hier sind die Granaten nützlich. Entweder direkt drauffeuern oder gegen die Wände halten und die Splitter als "Smartbombs" verwenden. Noch ein Hinweis: In Welt 1 (Level 1 bis 3) sind 32!! Extraleben versteckt. Die sollte man, zumindest zu einem Großteil, einsammeln.

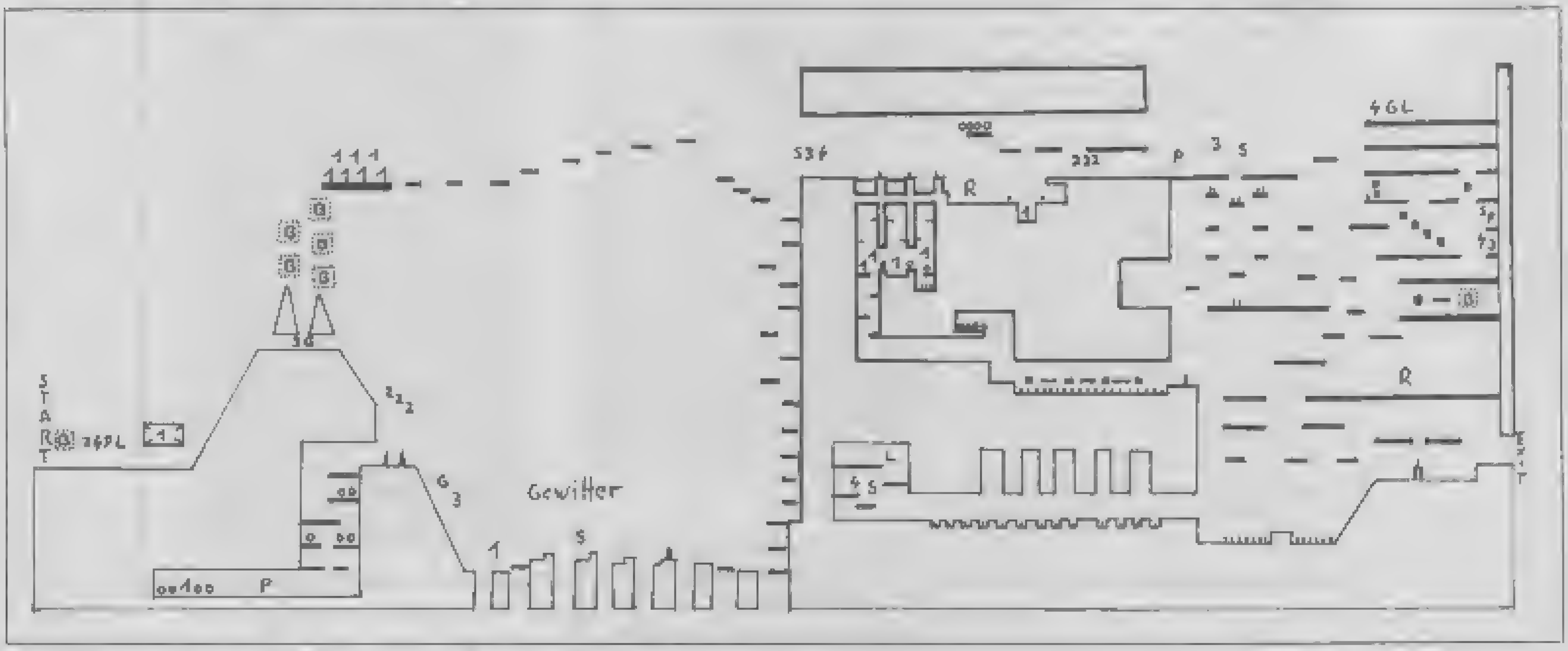
— Level 1

Zuerst ganz nach links gehen und hochspringen. Dann den Block daneben aufschie-

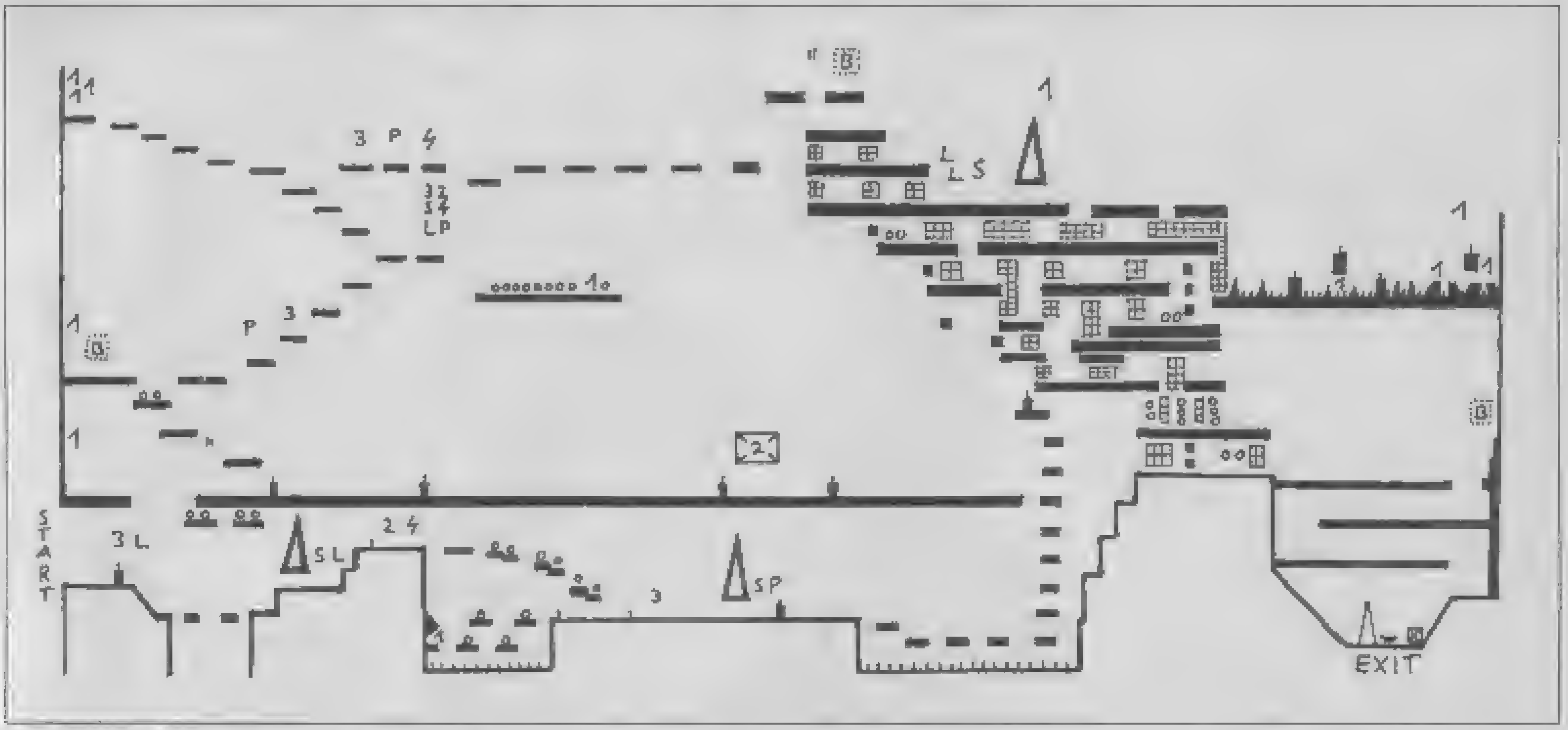
1	Extraleben
2	Laser Power-Up
3	Mehrfachschuß
P	Energie
	Megaflash Power-Up
M	Mine
G	Granate
L	Line-Shot
S	Schild
O	Diamant
B	Bonus-Block



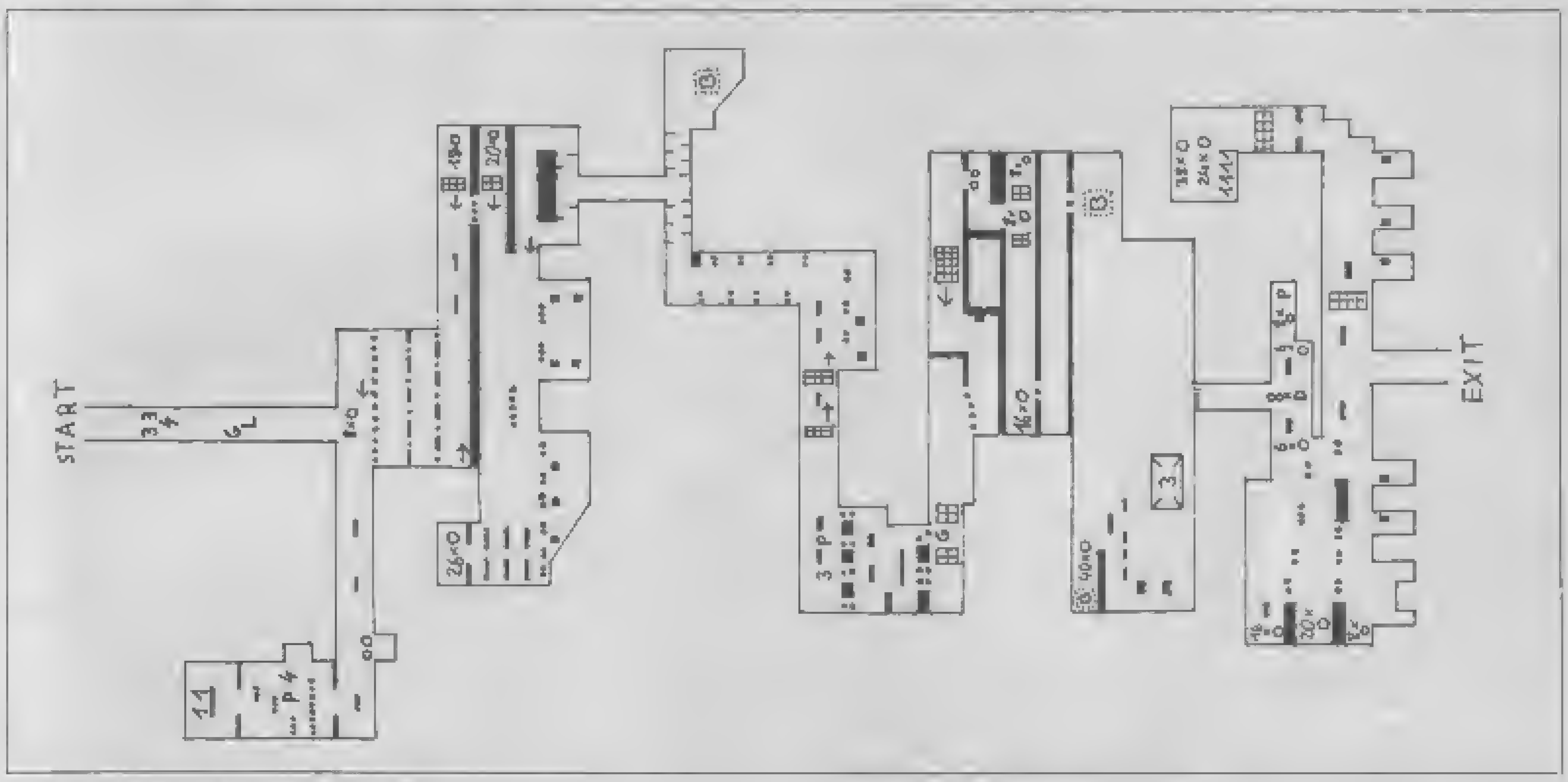
Level 1. Die Roboter eignen sich prima zum Warmschießen



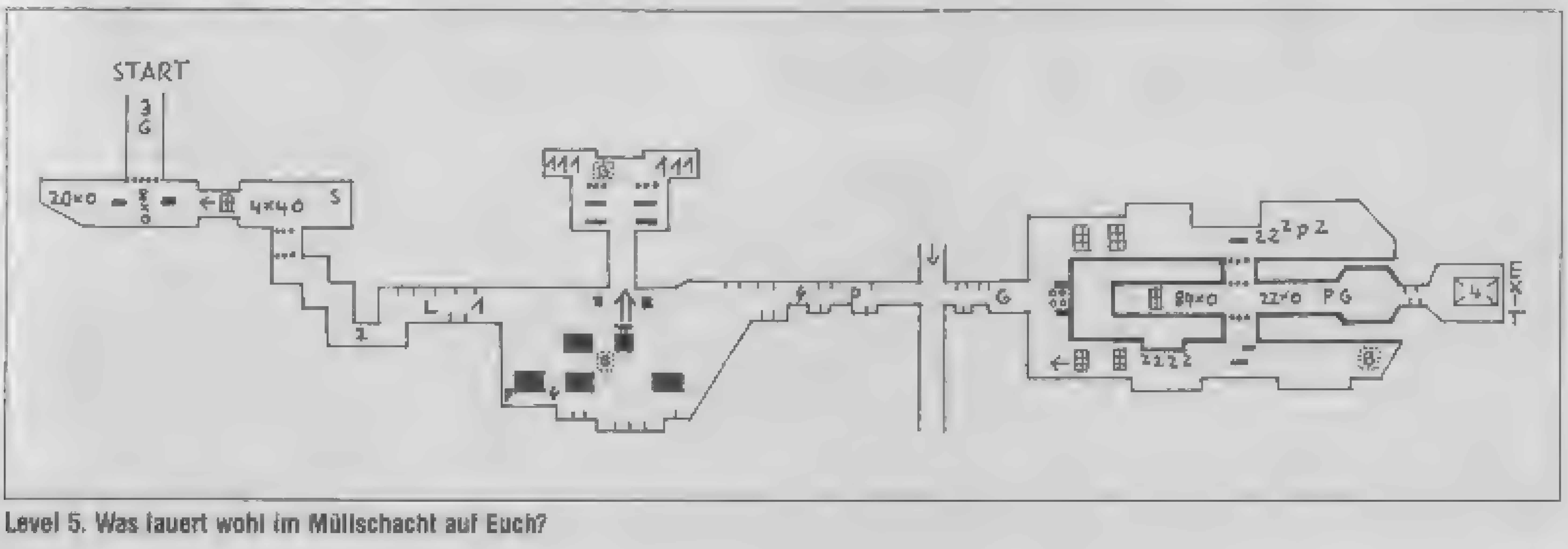
Level 2. Vorsicht, der erste Oberbösewicht lauert auf Turrican



Level 3. Als Gyroscope rotiert Ihr besonders schön



Level 4. Ihr landet in der zweiten Welt



Level 5. Was lauert wohl im Müllschacht auf Euch?

ßen. Um auf die obere Plattformen zu gelangen, muß man oben links auf dem Turm an der bezeichneten Stelle stehen (direkt links neben der Einkerbung), nach links oben abspringen und den Joystick in diese Richtung gedrückt halten. Die mit "R" gekennzeichneten Roboter kann man mit dem "Mega-Flash" beseitigen. Den Roboter vor dem Ausgang kann man überspringen, indem man von der rechten Seite des Turms abspringt und den Joystick nach rechts drückt. An einigen Stellen in Welt 1 erscheinen Käfer, die sich in Diamanten verwandeln. Hier sollte man sich aber nicht länger aufhalten, da es später im Spiel noch genug Diamanten gibt (für insgesamt sechs weitere Continues).

— Level 2

Kurz nach dem Start wartet der erste große Gegner auf Turrican. Die beste Taktik ist hier, einfach in die linke Ecke zurückzulaufen und mit dem "Mega-Flash" auf die Faust zielen. Um an die sieben Bonusleben zu kommen, benutzt man die Bonusblöcke über den beiden kleinen Türmen als Plattformen. Bei dem Extraleben, vor dem mit "Gewitter" gekennzeichneten Gebiet, sollte man darauf achten, daß es nicht ins Wasser fällt. Den Roboter im oberen Teil des Levels mit aktiviertem Schild (bekommt man links davor) berühren. Im Raum mit den vier Extraleben eine Granate gegen die rechte Wand feuern, um die Kugel zu beseitigen.

— Level 3

Um das Extraleben in der unteren Ebene zu erreichen, mit dem Schild von unten dagegen springen. Ist das Leben ganz links plaziert, so daß man es auf die oben genannte Weise nicht erreicht, so stellt man Turrican direkt davor und verwandelt ihn in ein Gyroscope. Für den Endgegner gibt es keine besondere Taktik. Einfach einige "Line-Shots" und Granaten abfeuern. (Um den Level zu beenden, ist es nicht notwendig, den Endgegner zu besiegen. Man kann ihn auch umgehen.) Von dem Extraleben, welches sich eine Ebene über dem Startpunkt befindet, ist der Rücksprung nach rechts fast unmöglich. Notfalls muß man die untere Ebene noch einmal durchlaufen (Zeit ist ausreichend vorhanden). In der rechten oberen Ecke kann man sehr schnell ein Leben verlieren. Das wird aber dadurch ausgeglichen, daß man hier vier Leben dazubekommen kann. An das linke Leben kommt man nur als Gyro. Kurz vor dem Ausgang verschiebt man den unteren, rechten Block, und aus dem Boden fährt eine Plattform aus. Betritt man diese, so kann man die Welt verlassen.

— Level 4

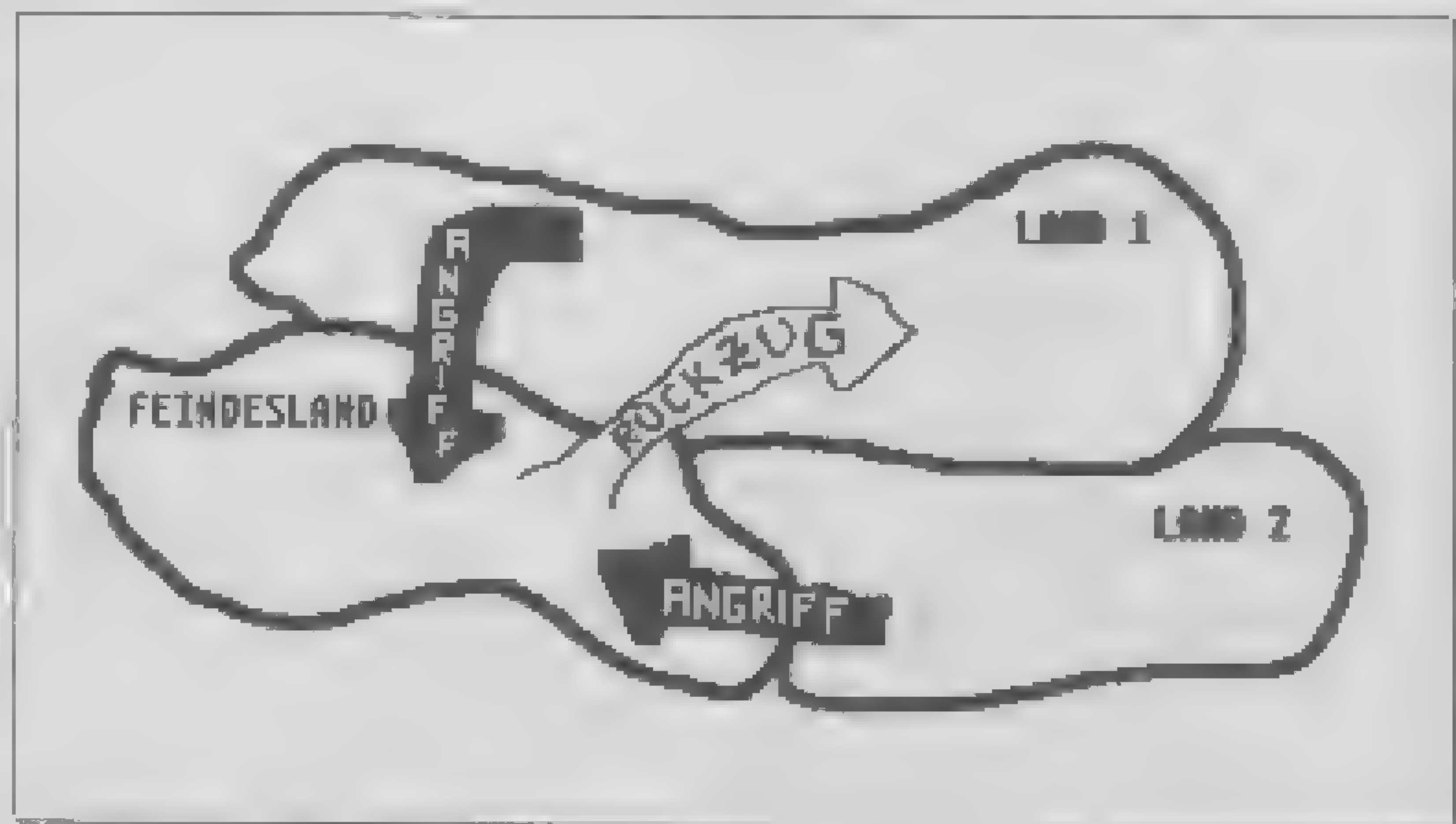
Nach der Landung sofort nach rechts schießen. In Level 4 tauchen erstmals Steinblöcke auf, die auf den Spieler zufliegen. Dies ist in der Karte durch einen Pfeil neben einem Gitter gekennzeichnet. Einzelne Pfeile kennzeichnen Gegner, die von dort loslaufen. Als Gyro kommt man problemlos an den Stacheln im rechten Teil vorbei. Da der nächste Endgegner (Fisch) oft nach rechts unten kommt, sollte man sich gleich am Anfang als Gyro nach links rollen lassen. Vorsicht! Nach der Explosion erscheinen zahlreiche Kugeln, die man möglichst sofort mit "Mega-Flash" oder "Line-Shot" beseitigt. Um an die vier Extraleben unten rechts zu gelangen, muß man mit dem "Mega-Flash" eine Stufe in die Blöcke schneiden.

— Level 5

Ganz rechts auf der ersten Ebene begegnen uns zum ersten Mal Blöcke, die unzerstörbar sind und von links nach rechts pendeln. Um sie loszuwerden, muß man sie durch Beschuß in Bewegung setzen und dann aus dem Bild scrollen lassen. Um an die sechs Extraleben zu kommen, muß sich Turrican auf den mittleren Block in der unteren Reihe stellen und nach rechts schießen. Auf den Bonusblock springen und von dort nach rechts auf den Fahrstuhl hüpfen. Vor dem Müllschacht sollte man unbedingt das "P" (für volle Energie) nehmen. Beim Sprung durch den Schacht "Line-Shot" abfeuern. Vorher den Schacht mit "Flash" freihalten. Wenn der Endgegner erscheint, auf den Vorsprung direkt neben die Spitzen stellen. Hat man einen "Mega-Flash", der bis an den rechten Bildschirmrand reicht, einfach Feuerknopf drücken und warten. Hat man einen zu kurzen "Flash", sollte man mit einem starken Laser ausgerüstet sein. Sollte der Endgegner doch einmal ganz nach links kommen, muß man Turrican schnell in ein Gyro verwandeln. *vw*

Kingdoms of England

Wer als wackerer Edelmann Probleme mit seinen Armeen hat, sollte sich einmal den Tip von Nico Hagen aus Lage ansehen. Mit einem simplen Trick kann man beliebig viele Armeen verdoppeln. Dazu braucht man nur zwei Länder und zwei Armeen. Man sieht sich die Skizze an und setzt eine Armee auf Land 1. Die (am besten starke) zu verdoppelnde Armee setzt man auf Land 2. Jetzt greift man mit **beiden** Armeen das Feindesland an (nicht beide Armeen zusammentun und dann angreifen!). Sobald angezeigt wird, wer wie viele Leute etc. hat, drückt man die Taste am Keyboard. Jetzt zieht man sich zurück, und zwar auf Land 1. Wenn man alles richtig gemacht hat, steht beim nächsten Zug die zu verdoppelnde und die normale Armee auf Land 1. Doch auf Land 2 steht immer noch die zu verdoppelnde Armee. Diesen Vorgang kann man beliebig oft wiederholen und alle feindlichen Armeen matt setzen. *vw*



Eine zusätzliche Armee gefällig? Kein Problem.

Demons' Winter

Jörn Töller aus Hofheim hat sich in die Kälte gewagt und schickt eine Komplettlösung zum Rollenspiel Demons' Winter. Auf daß Ihr keine kalten Füße bekommt.

Als erstes sollte man sich eine sorgfältig ausgewählte Party zusammenstellen: mindestens einen Wizard (Spirit Runes), einen Kleriker (Mace) und einen Ranger (Hunting und Sword) oder einen Barbarian (Axe oder Mace-Berserking). Im Rest der Gruppe könnte vielleicht ein Sorcerer (Illusion und Summon) sein, aber das ist jedem selber überlassen.

Von den Ruinen der Stadt Illdryn begibt man sich nach Elbarath und sucht dort den Pub auf, um seinen ersten Auftrag zu bekommen. Eine alte Frau erzählt von einem Koboldcamp, in welchem eine Prinzessin gefangengehalten werden soll. Nach einem kleinen Besuch auf dem Marktplatz macht man sich in Richtung Süden auf den Weg zum Camp. Nach mehreren Fights findet man das Zelt des Koboldchefs Uffusgott, in welchem man ein Codewort für den Einlaß in ein Gewölbe unter dem Gamurtempel (kleine Insel an der Nordküste des Kontinents) erhält. Als mutiger Abenteurer begibt man sich natürlich sofort dorthin. Im Gewölbe findet man folgende Gegenstände:

— Iron Key (zum Öffnen des Käfigs)

— Scroll

— Blue Serum (man schüttet es dem Mann im Glas über, nachdem man das Glas zuvor mit dem Mallet zerschlagen hat)

— Red Serum

— Mallet (zum Zerschlagen des Glases)

— Red Candle

— Spectacles

Um im Maschinenraum nicht von den Wänden zerquetscht zu werden, geht man drei Schritte nach rechts und einen nach unten. Nun noch den Priester "killen" und dann nichts wie raus aus dem Gewölbe. Von dem Mann im Glas hat man erfahren, wo sich die Demoncity Quoorik befindet. Deshalb kauft man sich nun ein Schiff, um den Demon Xeres dort zu finden und zu vernichten. In der verborgenen Stadt sucht man zuerst die Black Wand und den Troll, der einem ein Short Sword +1 schenkt. Nun sucht man den Black Halleway, benutzt die Black Wand und schon befindet man sich in den Gemächern des Tempels. Dort eignet man sich den Skull Key, die



Kalt, aber komplex. Die Landschaft in Demon's Winter.

Black Coins, die Bag und den Dust an. Den Dust gibt man nun in die Bag und stellt sie auf den Censer. Nach weiterem Herumstöbern kommt man an einen kleinen Friedhof mit einer Tombdoor, die man mit dem Skullkey öffnet. Nachdem man durch die Tür gegangen ist, kommt man auf einen riesigen Friedhof mit einem Grabsteinlabyrinth, bei dem sich bei jedem Schritt die Steine verschieben. Aber nicht den Mut verlieren und weiter ausprobieren. An einem Fluß angelangt, gibt man dem Fährmann die Black Coins. Jetzt nur noch ein Feuerlabyrinth durchqueren und den Demon vernichten. Kein Problem, oder? Jetzt schippert man mit seinem Boot zu den Icelands, um den Demon Crystal zu finden. In der Crystal Cove holt man sich den Eiszapfen und kann die Ice Runes erlernen. Mit dem Zapfen geht oder fährt man zum Ice Palace, steckt ihn in die Icedoor, benutzt den Prayerscroll und betet. Und siehe da, ein Gott erscheint; der letzte der Ancients. Nach einer informativen Unterhaltung holt man den Demon Crystal aus dem mittleren Raum des Palastes durch eine in der Westwand versteckte Geheimtür. Mit dieser Kostbarkeit fährt man zur Vault der weißen Ritter. Wieder gelangt man durch eine Geheimtür in einen versteckten Raum: die Grabkammer des tapfersten der weißen Ritter. Nachdem man seine Forderungen erfüllt hat, den Orb of Evertime bekommen hat, kehrt man zum Eispalast zurück und verwandelt ein Partymitglied in einen Gott.

Nun zur anderen Seite der Welt und in der Hütte der alten Frau eine Mütze Schlaf nehmen. Doch leider dürfen wir nicht ausschlafen. Mitten in der Nacht wacht man plötzlich auf, und die Frau ist weg. Das hat doch irgendetwas zu bedeuten, oder? Man macht sich also mitten in der Nacht auf den Weg zu Eregores Tempel, der im Süden der Insel liegt. In der Höhle kapert Ihr das Schiff und läutet im Haus des Bellkeepers die Glocke. Anschließend fährt man zur Südseite der Höhle und findet dort den eigentlichen Eingang zu Eregores Tempel (Paßwort: Jesric). Nach einigen Fights gelangt man an ein Crystaleye, welchem man das Amulett gibt. Im Octagon geht man rechts durch eine Geheimtür und findet nach einigem Suchen Eregon.

Jetzt kann man sich dem zuwenden, was der letzte der Ancients gesagt hat. Als erstes zerstört man die drei Glyphs. Dann geht es zur letzten und eigentlichen Hauptaufgabe: die Verbannung des Demons Malifon. Man begibt sich mit genügend Spellpoints (der Zerstörspruch setzt mindestens 100 Spellpoints voraus) in die Chappel of Time. Dort hält man den Mirror in den Lichtstrahl und befindet sich in

der Vergangenheit. Dem dort wartenden Priester sagt man zur Vervollständigung seines Zauberspruchs: "Void", woraufhin ein Durchgang erscheint. Jetzt schlagen wir uns noch durch ein paar Labyrinthe und erreichen einen Illusionsraum. In jedem Abschnitt dieses Raumes verändert sich die Landschaft. Ist man bis zum Crystal Cave vorgedrungen, leuchtet der Crystal rot auf. Nun spricht man noch den "Imprison Spell", und Malifon ist für immer verbannt. Jetzt kann die Sonne wieder scheinen.

vw

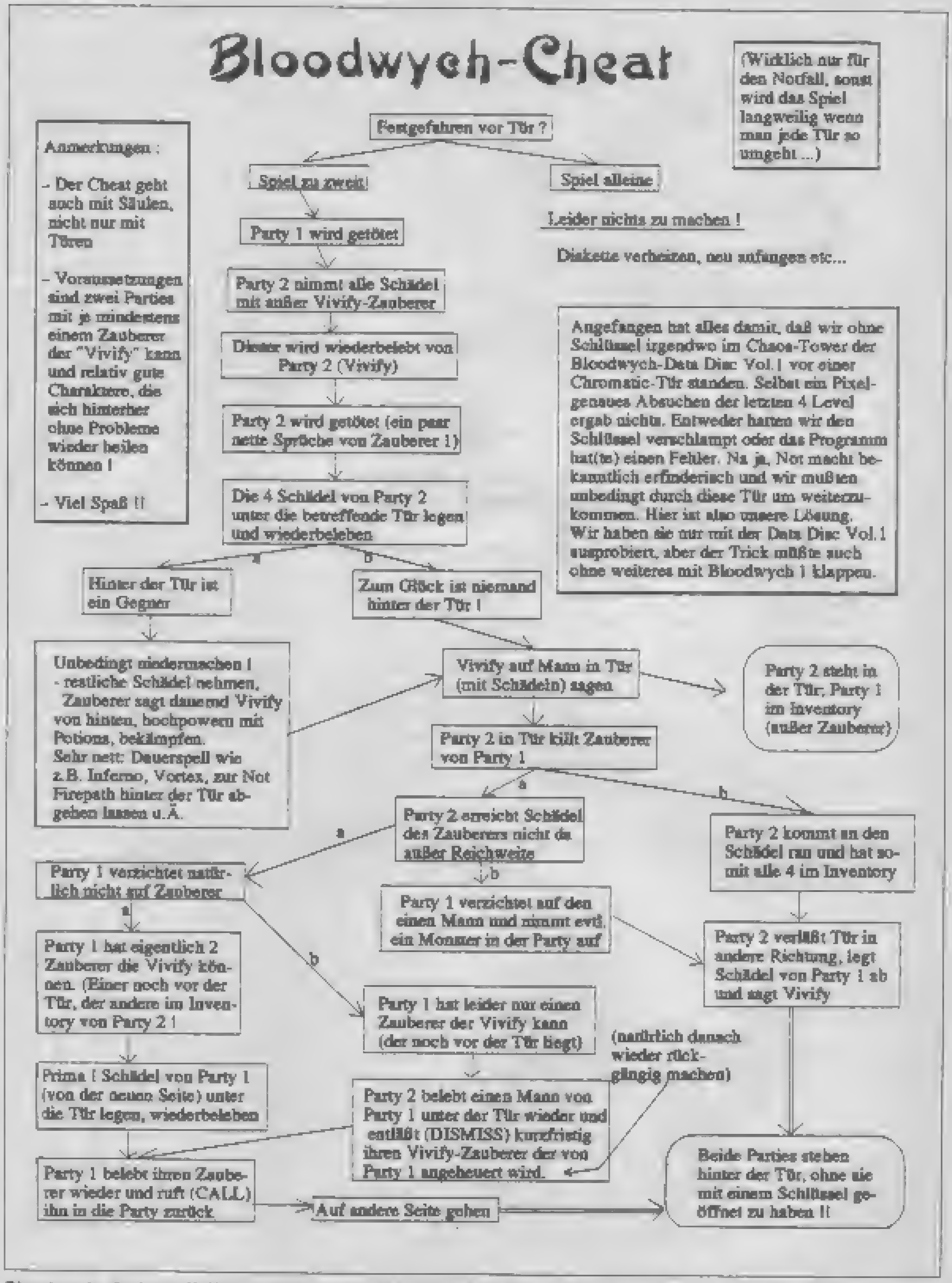
F-29 Retaliator

Kampfpilot Christian Timpe aus Berlin hat nützliche Tips zum F-29 Flugsimulator von Ocean zusammengetragen: Besondere Probleme dürfte es im Anfangsstadium bei der Landung geben. Auch hier gibt es ein Rezept, das ohne Totalschaden zu schaffen. Man fliegt, natürlich nachdem die Zielobjekte zerstört worden sind, mit einigem Abstand gradlinig auf den Flughafen zu. Am besten ist das zu bewältigen, wenn man auf dem dritten Bildschirm auf die dritte Position umschaltet, d.h., die Geländekarte mit dem Richtungsanzeiger benutzt (der erste Bildschirm sollte noch auf die digitale Anzeige von Geschwindigkeit, Höhe, restliches Flugkerosin etc. und der zweite Schirm auf den künstlichen Horizont eingestellt sein).

Man drosselt bei Sichtkontakt mit der Landebahn die Geschwindigkeit auf 45 Prozent und fährt bei einer Geschwindigkeit von ca. 275 m/h das Fahrwerk aus. Nun steuert man das Flugzeug so, daß die Höhe der Maschine beim Überfliegen des Endes (anfangs) der Startbahn nur noch maximal 50 Fuß beträgt. Als nächstes senkt man die Geschwindigkeit erneut, und zwar auf 41 Prozent. Dabei muß das Flugzeug mit dem Horizont auf dem zweiten Schirm direkt übereinstimmen. Das Flugzeug sinkt nun und landet in 99 Prozent aller Fälle sicher und unbeschadet.

Bei Luftkämpfen gibt es in höheren Levels oft das Problem, daß die Munition ausgeht. Deshalb nur dann schießen, wenn das Zielobjekt sich direkt in der Mitte des HUDs befindet. Das Maschinengewehr eignet sich ebenfalls sehr gut dazu, einige feindliche "Vögel" vom Himmel zu holen. Dabei muß man jedoch sehr genau auf die Entfernung zum anderen Flugzeug achten. Ist das Flugzeug bereits sehr genau zu erkennen (auch bei der Einstellung des Radars auf Entfernungen bis zu 2 Meilen bereits sehr nahe am Mittelpunkt) sollte man unbedingt ein Ausweichmanöver fliegen. Sonst ist die Gefahr zu groß, daß man mit dem anderen Flugzeug zusammenstößt. Zum Angriff auf Schiffe eignen sich die CSW (Conventional Stand-Off Weapon) und die Maverick-AGM-1-Laser und TV-Raketen gleich gut. Dabei hat die Maverick den ganz großen Vorteil, daß sie viel leichter ist und somit von ihr mehr mitgenommen werden können. Gegen Luftziele kann man praktisch alle einsetzen, wobei die AIM9M-Sidewinder als eine leichte Luft-Luft-Rakete die beste Wahl ist. Prinzipiell sollte man zunächst die Flugobjekte zerstören, bevor man die Landziele unter Feuer nimmt. Außerdem sollte man nicht ziellos herumschießen (die Munition ist manchmal sehr eng bemessen!) und auf jeden Fall das Zielgebiet vorher nach dem richtigen Ziel absuchen. Sonst kann es passieren, daß man ein falsches Objekt zerstört und erfolglos einen zweiten Anlauf starten muß. Im Luftkampf auf Raketenabschuß-Meldungen achten und die Flaps etc. einsetzen. Da das Erkennen der eigenen Höhe auf dem Gelände nicht gerade einfach ist, öfter einmal auf die Höhenanzeige im HUD achten.

vw



Bloodwych: Andreas Kolboom aus Rosstal und Freund Markus schicken uns den "ultimativen" Bloodwych-Tip. Damit ist keine Tür mehr vor Euch sicher.

Warhead

York Malte Mickisch aus Neumünster beglückt die Power-Tips mit den ersten Ratschlägen zu "Warhead".

Mission 1
— Erst den Befehl studieren.
— Jetzt starten und das HUD einschalten. Autopilot "$" aktivieren und rückwärts von der Solbase wegfliegen, bis eine Meldung erscheint.
— Fixiert die Zieleinstellumg auf den äußersten Navigationsmarker. Fliegt ganz nahe an ihn ran (etwa auf 20 m).
— Markiert jetzt die Solbase als Euer Ziel. Fliegt drauf zu, bis Ihr bei etwa 110 m angelangt seid. Korrigiert sofort den Kurs, wenn Ihr abdriftet.
— Schaltet den Autopiloten auf "1" und gebt ganz wenig Schub. Schon ist man gelandet und hat die erste Mission erfüllt (und das sollte man auch bei allen anderen anderen Missionen so machen).

Mission 2
— Auf die Sternenkarte schalten und den Cursor auf die Erde richten. Man kann den Sternennamen natürlich auch mit Hilfe der "Space"-Taste eingeben.
— Jetzt starten. Gewöhnt Euch an, das Schiff mit Autopilot "4" zu stoppen, sonst kommt Ihr ins Schleudern, wenn Ihr am Zielpunkt ankommt.
— Mit Hilfe des uad-Antriebs zur Erde fliegen. Dort angekommen, auf den Heimatplaneten (Home, sweet home...) zufliegen, bis der Befehl zum Umkehren eintrifft.
— Wieder zu Solbase "quadden".

Mission 3
— Nach Deimos fliegen.
— Mit "Space" auf den Asteroiden zielen.
— Ranfliegen und die Stinger abschießen.
— Ab nach Hause.

Mission 4
— Zur Venus jetten.
— Richtet die Zieleinstellung auf das Dummy-Ziel.
— Feuert alle zehn Schuß ab.
— Und wieder nach Hause.

Mission 5
— Ab nach Io.
— Löst die Rettungskapsel aus und betrachtet den gelungenen Einflug.

Mission 6
— Zum Merkur "quadden".
— Fliegt auf den Merkur zu, bis der Befehl eintrifft, zurückzukommen. Man wird beauftragt, die DGP zu benutzen — man muß es allerdings nicht unbedingt.

Mission 7
— Auf nach Triton — jetzt wird's ernst.
— Abwarten, bis ein feindliches Flugobjekt erscheint. Feuert eine DGP darauf ab. Versucht immer, eine feindliche Missile mit dem MDC zu erwischen. Nebenbei sollte man die inzwischen identifizierte Drohne mit einer Stinger pulverisieren.
— Marsch, nach Hause!

Mission 8
— Wieder nach Triton fliegen.
— Feuert eine DGP auf das "Unknown" ab und schickt gleich eine Stinger hinterher.
— Nach Hause "quadden".

Mission 9
— Nach Miranda fliegen.
— Fliegt auf die Corsairs zu und wartet, bis die A-Wings eintreffen. Pustet dieselbigen weg und macht Euch auf den Weg zur Solbase.

Mission 10
— Die Reise führt diesmal zum CH-010-System.
— Flüchtet Euch sofort wieder zur Solbase, wenn Ihr nicht aufgesaugt werden wollt.

Mission 11
— Zum Stern Bainks im Alpha Centauri-System fliegen.
— Fliegt auf den Planeten zu, bis Ihr die Order zum Abdrehen bekommt.

Mission 12
— Nach Niven im Tau Ceti-System
— Feuert dort eine DGP auf das unbekannte Ziel ab; der Computer dankt's Euch mit Informationen.
— Zurück nach Hause.

Mission 13
— Fliegt zum Stern Remnant im Black Veil-Nebel.
— Nähert Euch der ersten Corsair auf ca. 140 bis 100 m.
— Wenn die Corsair funkt, daß sie genug Saft hat, dreht Ihr ab und macht Euch auf den Weg zur Solbase.

Mission 14
— Am Mars wartet eine C-Wing, die Ärger haben will. Sobald Ihr sie mit einer Stinger erwischt habt, kehrt Ihr zur Solbase zurück.

Mission 15
— Jetzt zur Venus.
— Löst dort mit "F4" die Minen in einer Entfernung von ca. 300 Metern aus.

Mission 16
— Jetzt wird's arg: ab ins Xi-System.
— Schießt eine DGP ab und empfangt alle Meldungen, die eintrudeln.
— Wenn der Berserker meint, man solle sich verzupfen, sollte man das auch tun.

Mission 17
— Zum Protektor in Tau Ceti-System fliegen. Dort könnt Ihr zusehen, wie die Drone Squadron (vorher identifizieren) vom Berserker "abgequarzt" werden.

Mission 18
— Wir "quadden" zum Kruger-System, um gleich darauf wieder nach Hause zu fliegen.

Mission 19
— Zum Pluto und dort versuchen, den Berserker zu vernichten. Wenn man alle Raketen verschossen hat, springt man nach Hause.

Mission 20
— Nun geht's um die Wurst. (bzw. die Erde)
— Zur Erde fliegen.
— Versuchen, den Berserker zu atomisieren — nur ist das nicht ganz einfach. York Malte Mickisch scheitert an dieser Stelle. Ist schon jemand weitergekommen? *al*

Populous "The Promised Lands"

Probleme mit der Erweiterungsdiskette? Alexander Kochann aus Dilsberg hat sich die fünf neuen Welten einmal genauer angesehen und die wichtigsten Werte ermittelt. Mit der nötigen strategischen Planung und einer Menge Statistik dürfte es jetzt eigentlich keine Probleme mehr geben. Doch merke: Es ist nicht leicht ein Gott zu sein!

Erklärungen:
— Sterberate: Dieser Wert gilt nicht für Gebäude. Er gibt an, wie schnell eine Figur ihre Kraft verliert. Je niedriger, um so länger lebt die Figur in der Welt.
— Geburtenrate: Dieser Wert gilt für das jeweilige Gebäude und gibt die Geschwindigkeit an, mit der sich die Figuren vermehren. Je niedriger, desto langsamer. Bei negativer Geburtenrate sterben die Einwohner in ihren Häusern.
— Manarate: Gibt für das jeweilige Gebäude den Manawert an, den man in einer bestimmten Zeit für das Haus bekommt.
— Intelligenz: Zeigt, wie intelligent ein Bewohner dieses Gebäudes ist. Dies wirkt sich vor allem auf die Waffen aus. Um die Orientierung zu erleichtern, sind die Gebäude, ihrer Größe nach, mit Nummern versehen. *vw*

The Bit Plains

Sterberate: 2

Gebäudenummer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Geburtenrate	1	1	2	2	3	3	3	4	4	30
Manarate	0	0	0	1	2	3	4	5	6	75
Intelligenz	1	2	3	4	5	6	7	8	8	75

The Wild West

Sterberate: 12

Gebäudenummer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Geburtenrate	2	2	3	3	6	12	6	9	9	10
Manarate	0	0	0	1	2	3	4	5	6	20
Intelligenz	30	20	10	5	5	5	5	5	8	9

Blockland

Sterberate: 3

Gebäudenummer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Geburtenrate	1	1	2	2	3	3	3	4	4	10
Manarate	0	0	0	1	2	3	4	5	6	20
Intelligenz	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Silly Land

Sterberate: 8

Gebäudenummer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Geburtenrate	1	10	2	5	3	-1	-1	-1	-1	5
Manarate	10	2	5	2	5	50	50	50	50	15
Intelligenz	10	1	10	1	10	20	21	22	23	15

Revolution Française

Sterberate: 3

Gebäudenummer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Geburtenrate	1	1	2	2	3	3	3	4	4	9
Manarate	0	0	0	1	2	3	3	3	3	5
Intelligenz	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Ein Haufen Statistik für Freunde der Strategie

The Colonels Bequest, Teil 2

Jetzt begeben wir uns wieder mit Theo Kenel auf Verbrecherjagd und suchen den Mörder.

Man wirft ihm den Knochen (Soup Bone) aus dem Kühlschrank zu. Jetzt schaut man in die Hütte und findet das Halsband (Necklace), das Celie gehört. Man bringt es ihr und darf dafür zu ihr ins Haus. (Carrot nicht vergessen)

— im Eßzimmer finden wir Rudy.

— im Zimmer des Colonel Dijon finden wir seinen leeren Rollstuhl. Durch verschiedene Hinweise (Stock, Zigarrenstummel) wissen wir ja schon, daß der Colonel nicht so lahm ist, wie es scheint.

ACT VI

— im Abfalleimer (Basket) des Badezimmers liegt eine Flasche, in der sich Schlafpulver befand (Sleeping Powder Bottle). (Das Etikett muß man mit dem Monokel lesen: read label through Monocle.) Wenn man nun schnell zu Fifi geht, entdeckt man das Drama. Fifi und Jeeves liegen vergiftet am Boden, (im Cognac Decanter finden wir ein weißes Pulver!).

— in Lillian und Laura's Zimmer sieht man, wo Lillian ihr Tagebuch (Diary) verborgen hält.

— im Zimmer von Clarence und Rudy beobachten wir Clarence, der etwas in sein Notizbuch schreibt. Anschließend suchen wir Ethel Prune. Sie liegt ermordet im Lagerschuppen oder im Rosengarten.

— vor dem Studierzimmer des Colonel sitzt Rudy mit Beauregard. Gloria findet man tot im Brunnen oder im Gartenpavillon.

— an Celie's Tür klopfen.

ACT VII

— im Stall die Laterne mitnehmen: (give carrot to horse/open gate/get lantern)

— im Studyroom entdeckt man, daß der Derringer und der Dolch verschwunden sind (in den Schrank schauen)

— im Zimmer von Clarence liest man sein Notizbuch und geht dann weiter in Wilbur's Zimmer. Dort findet man die Leiche von Clarence (die aber auch in der Badewanne liegen kann). Man durchsucht den Leichnam undd findet die Streichhölzer (Matches). Nun geht man in das Zimmer von Lillian und nimmt das Tagebuch (Diary) aus dem Koffer. Bei der Ritterrüstung im Treppenhaus macht man folgendes:

— "oil head", "open head" - ergibt den Valve Handle (Hebel). Von dort aus begibt man sich zum Turm mit der Glocke.

— "oil bell", "get ring with cane", "get crank".

Beim Hedge Garden:

— "put handle in shaft", "turn handle", "move statue", "light lantern".

Man geht in den verborgenen Gang. Im Basement:

— "put crank in shaft", "turn crank". Man geht weiter bis ins Grab der Croutons. Dort öffnet man (Brechstange) das Grab von Ruby Crouton. Man nimmt den Pouch (Sack mit Diamanten).

— in der Kirche sehen wir Celie (sie betet)

— im Spielhaus sehen wir Lillian (sieben Striche an der Wand!). Wir gehen jetzt wieder in das Dachgeschoß und schauen uns die Kiste an. (Nun sollten wir in der Kiste die schmutzigen Schuhe finden.)

— im Zimmer von Lillian beobachten wir Rudy, der scheinbar etwas sucht (wahrscheinlich den Derringer).

ACT VIII

— an der Haustür schlägt Beauregard Alarm. Wir schauen uns die Nachricht an und begeben uns natürlich in den Garten.

— im Hedge Garden finden wir die tote Lillian. Wir nehmen die Pistole (Derringer), die Kugel (Bullet) und durchsuchen anschließend Lillian (man findet den Skeleton Key). Nun wieder ins Dachgeschoß: "load gun", "use key", "open door", "shoot rudy". Nach den traurigen Enthüllungen, die uns der Colonel Henri Dijon macht, ist die Geschichte zu Ende. Oder? Vielleicht findet Ihr ja noch weitere Hinweise. *vw*



Ultima VI

So langsam trudeln die ersten Tips für Ultima VI ein. Bin mal gespannt, wann die erste Komplettlösung auf dem Schreibtisch landet. Haltet Euch ran: Aber bitte mit Karten (kein Karopapier, kein Bleistift, bitte!). Jetzt aber zu den Tips von Michael Keimes aus Köln. Sie sollten Euch eigentlich den Einstieg erleichtern.

— Am Anfang des Spiels sollte man sich eine Angel zulegen, so daß man keine Probleme mehr mit der Nahrung hat.

— Dann sollte man sich um seine Waffen und Rüstungen kümmern. In Lord Britishs Castle, in dem man sich frei bedienen darf, findet man einige gute Sachen. Der "Lightning Wand" sollte nur im Notfall benutzt werden, da er sich nach einer Weile auflöst.

— Ein wichtiger Bestandteil des Spiels sind wieder die Runen, die man sich aber ersteinmal zusammensuchen muß. Wenn man sie an den richtigen Shrinen benutzt und das passende Mantra ausspricht, bricht man den Zauber der Gargoyles und kann den Moonstone mitnehmen. Die Mantras sind dieselben geblieben:

Mantra of Honesty: "ahm"
Mantra of Justice: "beh"
Mantra of Compassion: "mu"
Mantra of Sacrifice: "cah"
Mantra of Valor: "ra"
Mantra of Honor: "summ"
Mantra of Humility: "lum"
Mantra of Spirituality: "om"
Fundorte der Runen:

Rune of Honesty — im Grab von Beyvin, welches sich unter Moonglow befindet. Eingänge im Wirtshaus und über dem Lyceaum, bei einer Zauberin im Haus.

Rune of Valor — sie wurde von einer Ratte in ein Rattenloch im Pub geschleppt. Wenn man der sprechenden Maus von Lord British ein Stück Käse gibt, schließt sie sich für eine Weile der Party an. Im Pub schaltet man dann auf "solo Mode" und holt die Rune heraus.

Rune of Justice — sie ist im Pub unter einer Pflanze versteckt.

Rune of Honor — liegt mitten in Trinsic auf einem Podest.

Rune of Compassion — ein Kind im Museum hat sie. Man muß sich aber zuerst die Genehmigung der Eltern holen, um sie zu bekommen. Oder man klaut sie mit dem "Pickpocket Spell".

Rune of Humility — man muß in Antonio New Magincia danach fragen, der wissen will, wer der demütigste Mensch ist. Antwort: "Conor".

Rune of Spirituality — sie liegt im Haus eines vergeßlichen Mädchens in Skara Brae.

Rune of Sacrifice — um sie zu bekommen, muß man sich der Guild in Minoc anschließen, was sehr lästig ist. Besser dem Chef der Guild mit dem "Pickpocket Spell" klauen. *vw*



LHX Attack Chopper

Simulationsfan Clemens Hartfuß aus Berlin hat ein paar Tips für alle Hubschrauberpiloten und solche, die es werden wollen.

Nach dem Starten den Collective auf 50 Prozent stellen und zwischen 100 bis 150 Fuß fliegen. Tiefer als 80 Fuß sollte man sich wegen der Windböen nicht wagen. Besonders auf höheren Levels (ab Level 3 sollte man sich auf keine unnötigen Gefechte einlassen, sonst ist die Munition alle, bevor man das Missionsziel erreicht hat). Also, Augen auf den Radarschirm und die roten Punkte, so gut es geht, umfliegen. Die Apache ist für Bodenziele und der LHX für den Luftkampf am besten geeignet. Für Support und Rescue-Missionen sollte man den Osprey dem UH-60 auf jeden Fall vorziehen.

Wem beim Luftkampf die Sidewinder ausgehen, kann beruhigt sein: die Hellfires eignen sich auch gegen Helicopter und Jets. Man sollte vermeiden Helikopter und Jets mit der Bordkanone anzugreifen; man verbraucht sonst zuviel Munition.

Keine Panik, wenn man von einer Mig 27 oder SU 25 angegriffen wird! Oberstes Gebot ist: So tief wie möglich zu bleiben, dann wird man vom Radar des Jets nicht erfaßt. Am besten in 100 Fuß Höhe in der Hover-Stellung schweben und den Jet über sich hinausschießen lassen, um ihm dann nach einer 180°-Drehung eine Sidewinder ans Heck zu setzen. Keine Hellfires an unwichtige Ziele wie BTRs verschwenden. Infanterie mit der Bordkanone außer Gefecht setzen (und daran denken, daß sie auf dem Radar nicht sichtbar ist, also öfter mal Enter drücken). Beim Osprey die Jetsteuerung nicht vergessen. Sie eignet sich hervorragend, um längere Distanzen zurückzulegen. 1 bis 2 Meilen vor dem Ziel sollte man jedoch wieder auf Heli-Steuerung umschalten. *vw*

Pos	Typ	Uc	Dd
1	A 2	2	4
2	C P 8	4	2
3	ABIII 3	2	4
4	[illegible]	3	3
5	L 2 ?	1	5
6	3 4 I	4	[illegible]

Legende zu den Karten

Xenomorph

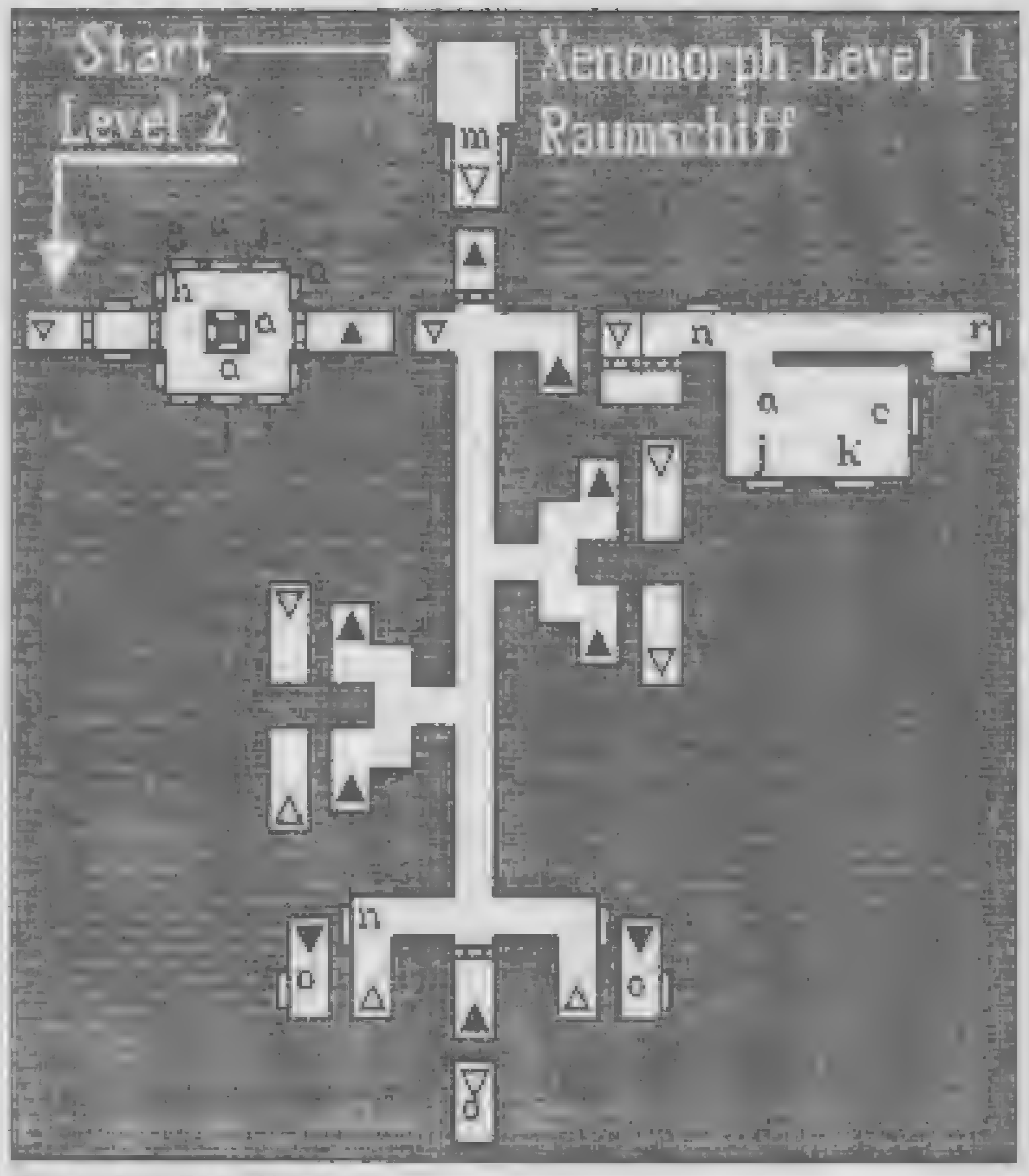
Stefan Hotan aus Magden in der Schweiz schickt uns die Komplettlösung zum Sciencefiction-Abenteuer "Xenomorph". Manfred Haug aus Frankfurt steuert die Karten für die ersten neun Levels bei.

Level I und II: Okay, Ihr steht nun im Cockpit Eures Raumschiffs. Rechts öffnet Ihr den Kasten. Dabei stellt Ihr fest, daß einige Chips defekt sind. Am besten alle mitnehmen und auf drei Karten aufstecken. Dann alle ersetzen. Ihr findet sie in den Levels 4, 6, 7, 8 und 10. Klettert die Leiter nach unten, in Level 1 und öffnet die Tür. Jetzt wieder links die Leiter hoch. In dem Raum findet Ihr einen Raumanzug, den Ihr natürlich sofort anzieht. Nun noch die Kästen durchsuchen und alles, was brauchbar ist, einsammeln. Anschließend in den zweiten Level runter und alles einsammeln, was Ihr tragen könnt.

Level III: Hier findet Ihr runde Roboter, die (je nach Waffe) einige Schüsse einstecken können. Vergeßt den Revolver nicht! Ihr findet: zwei Disks, Revolver und Magazin, eine Batterie und zwei Granaten.

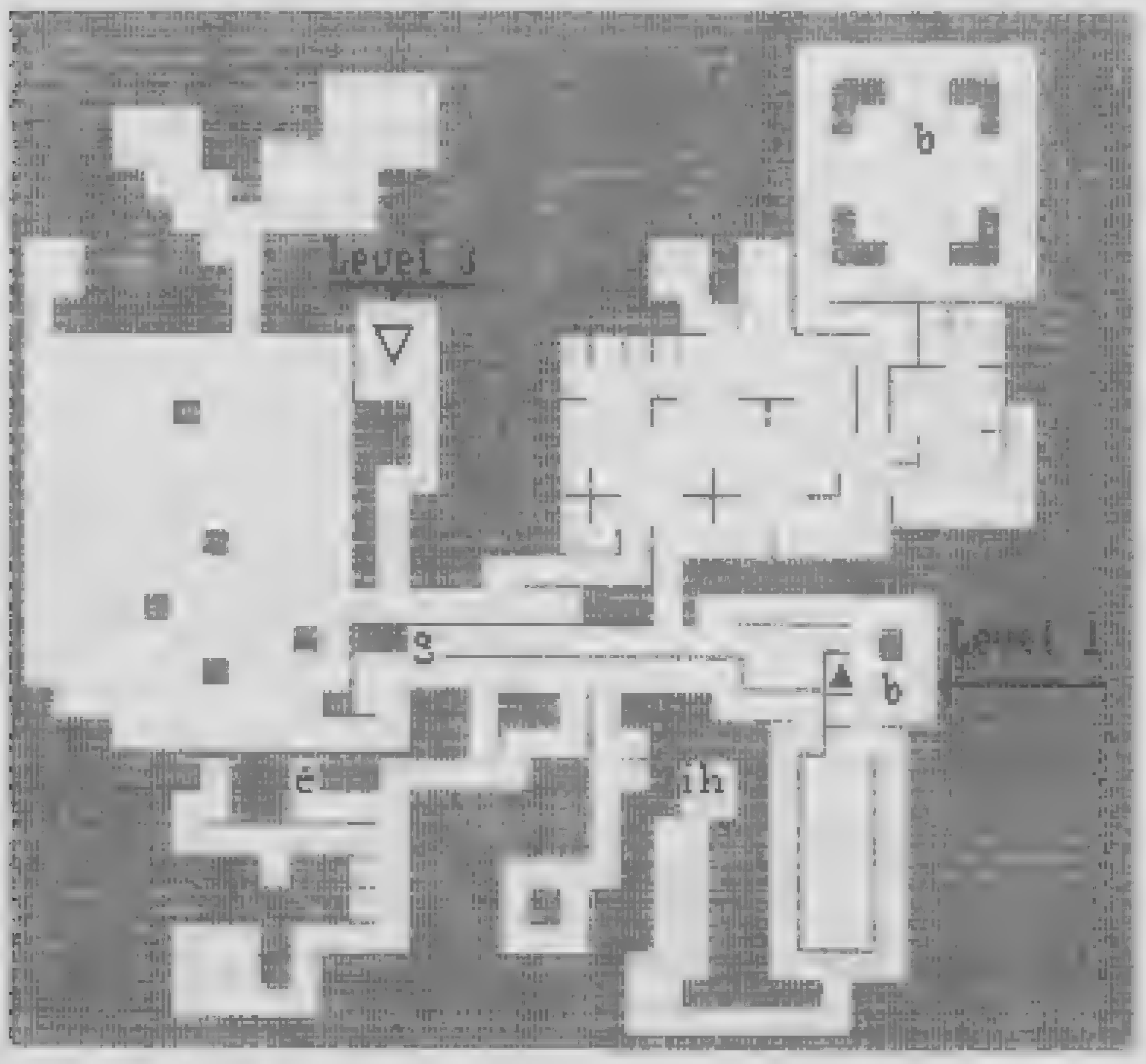
Level IV: Ihr habt die Wahl zwischen vier Türen. Hinter einer befindet sich ein "Recharge"-Kasten, an dem man die Magazine und Batterien wieder auffüllen kann. Mit der roten Karte läßt er sich einschalten. Auch der "First Aid"-Kasten ist nicht ganz unwichtig. Alle Räume durchsuchen. Die rote Karte, mit der Ihr die blauen Türen öffnet, ist in einem Kasten verstaut. Ihr findet: vier Disks, grüne Pistole und zwei Magazine, eine Batterie, zwei Granaten, "Aliensearcher", zwei Handgranaten und eine Mine.

Level V: Das Level der grünen Schleimlinge. Die lieben

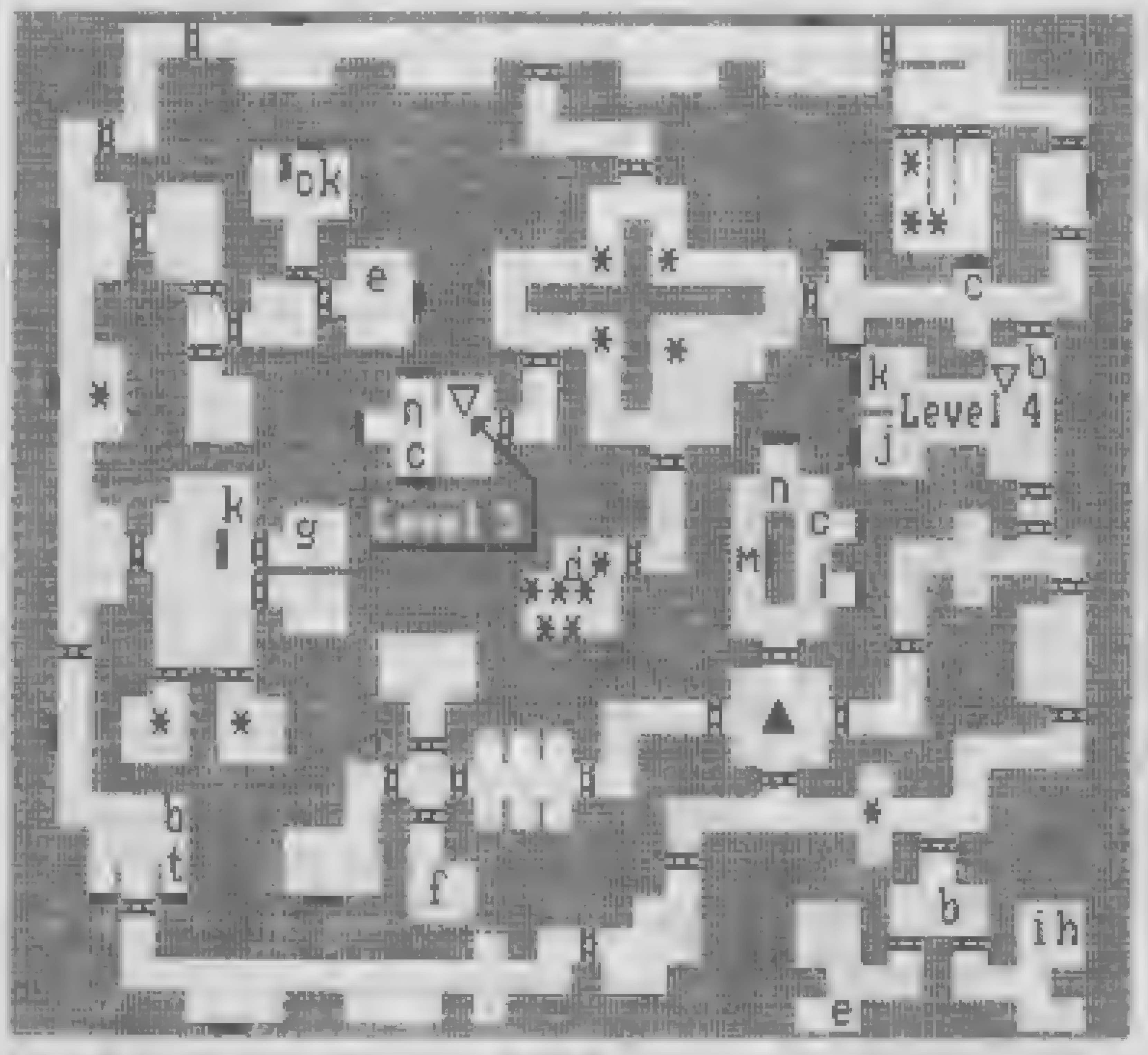


Hier startet Euer Abenteuer

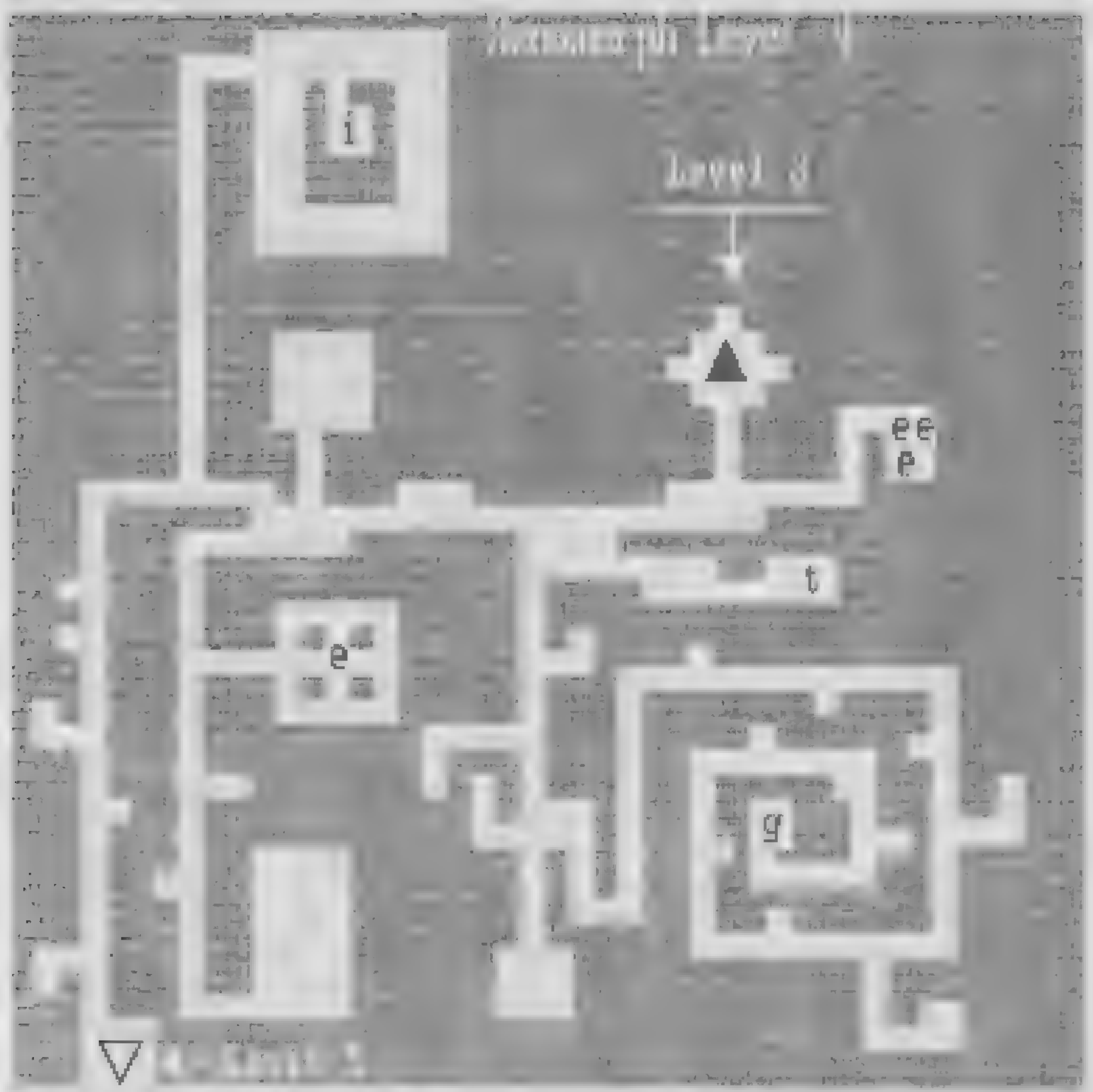
A - Anzug , Handschuhe , Helm , Schuhe
B - Disk
C - Computer
D - Minen , Leichte Mine , Schwere Mine , Robo Mine
E - Granate , Rakete
F - Funk , Bewegungsmelder , Lufttester
G - Akku
H - Magazin (Magnum , Assault)
I - Waffen (10mm Pistole , 10mm Assault , Laser Pistole , Laser Gewehr , 20mm Magnum , Radeler , Schocker , 75mm Rakete Werfer , Partikel-Laser)
J - Essen (Konserven , SNAK-O-MAT)
K - Trinken (DRINK -O- MAT , KAFFEE AUTOMAT)
L - Ladestation (RE-CHARGE) für Akkus und Magazine
M - C.N.S
N - Medizin (FIRST AID) nur mit ID Karte
O - Energiekonverter (ANTI - MATTER DRIVE)
P - Konverterladung (ANTI - MATTER POD)
Q - Feuerlöscher
R - ID Karte für Medizin und Ladestation
S - Kredit Karte für Snak - o - Mat , Drink - o - Mat , Kaffee Automat
T - Schlüssel Karte , Security Pass (für Sicherheits Türen ab Level 2
* - Roboter , Tester



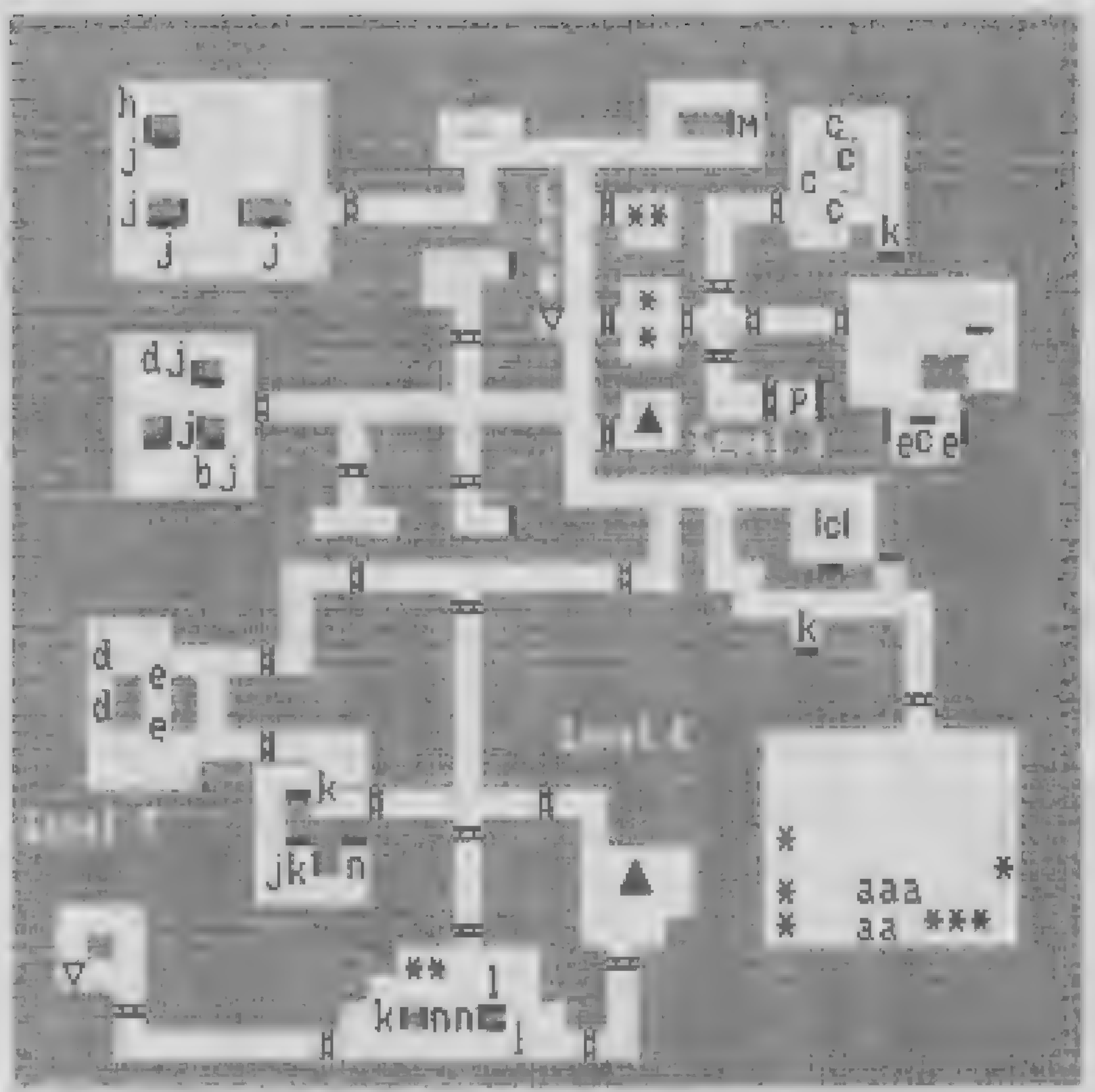
In Level 2 findet Ihr einen Raumanzug



Level 3. Hier warten Roboter auf Euch



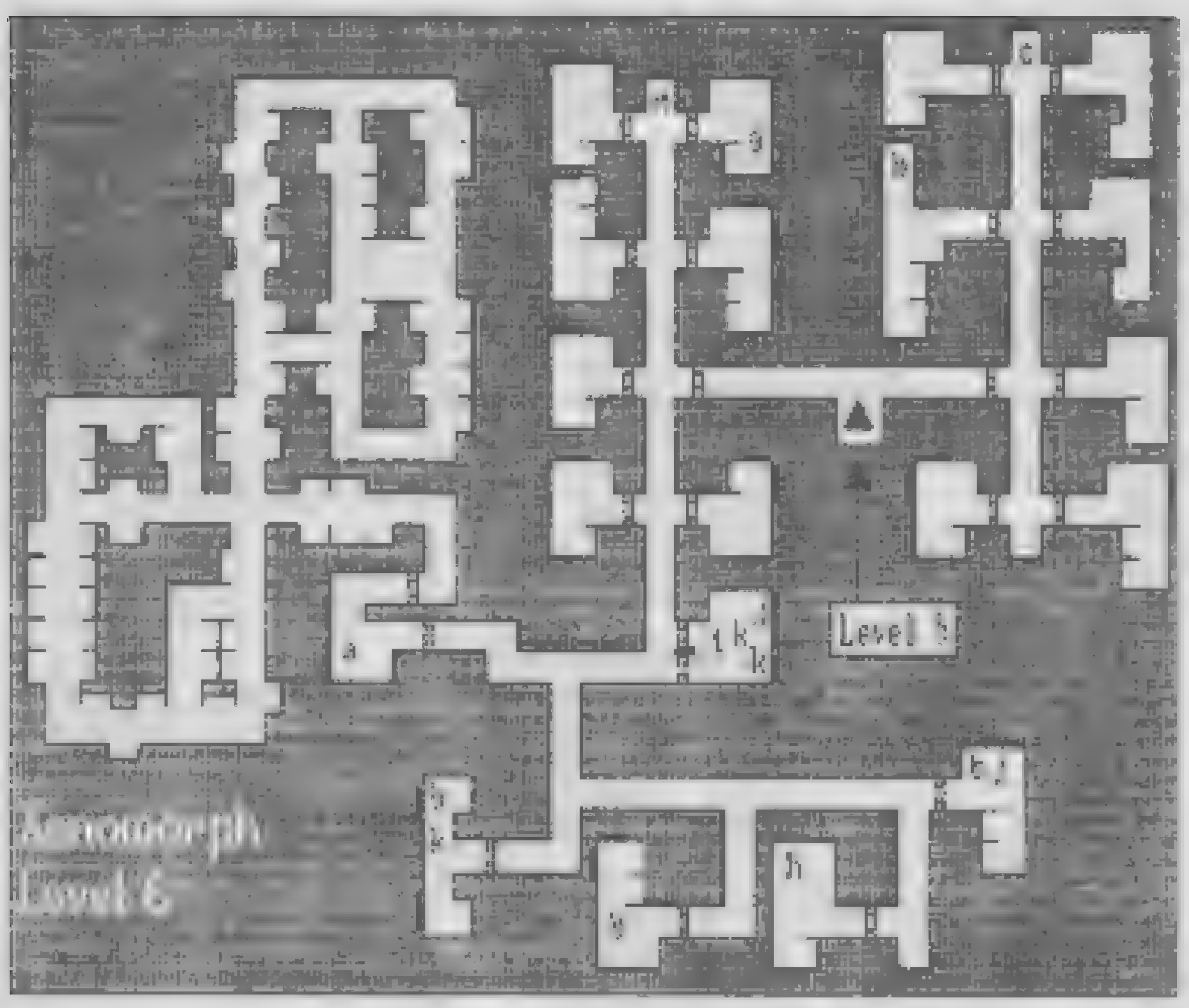
Level 4. Macht Eure Ausrüstung komplett

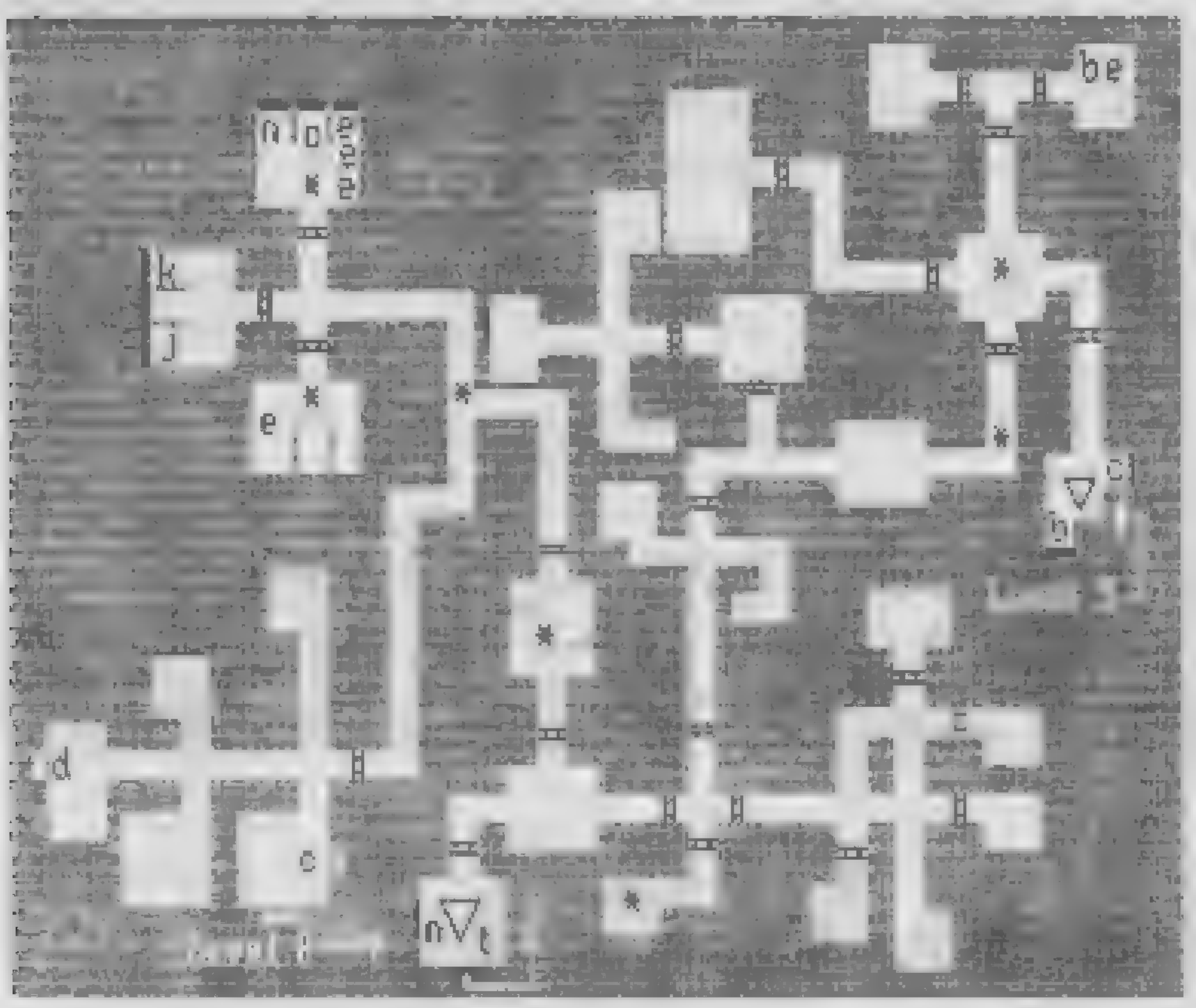


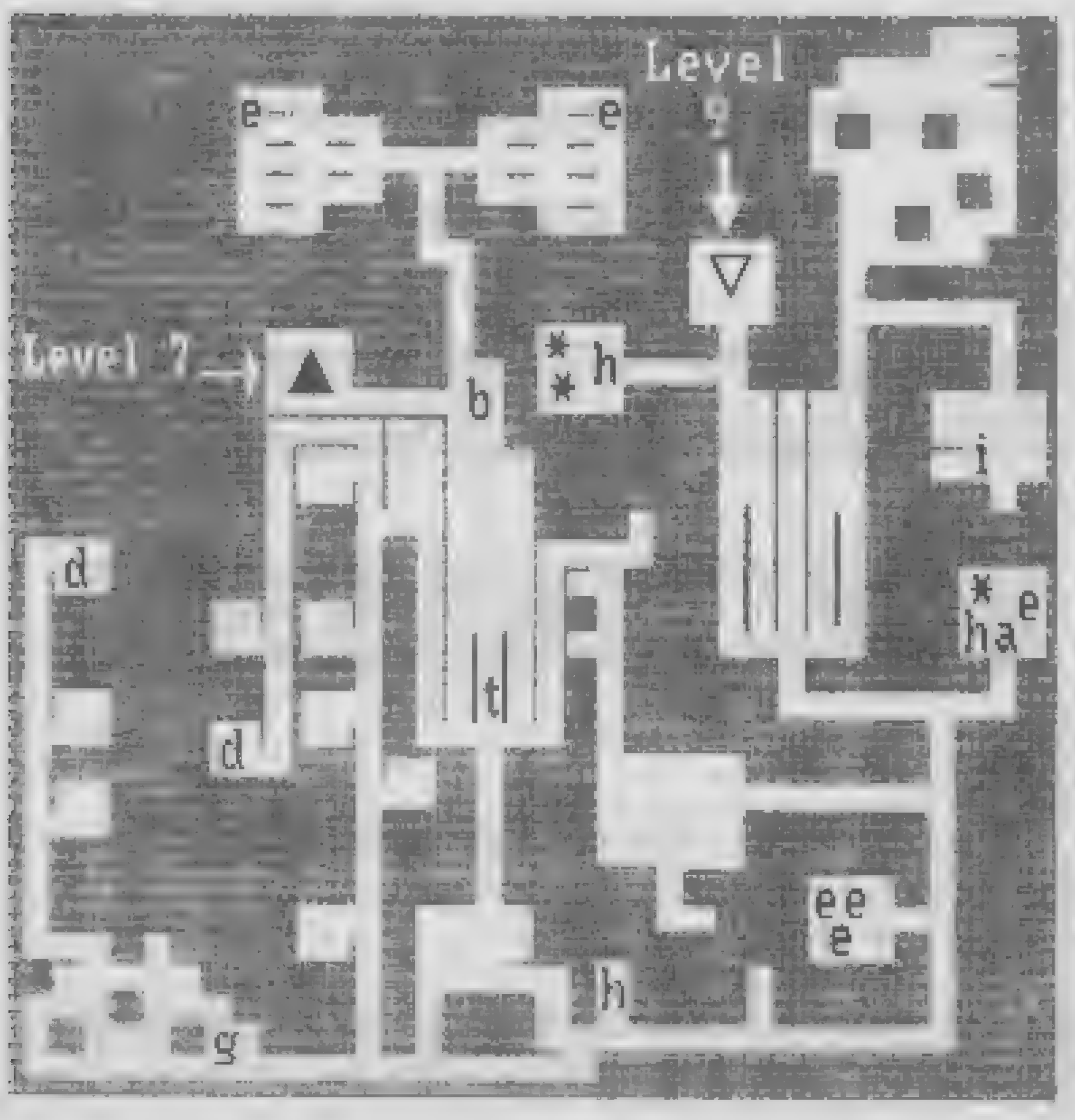
Level 5. Mit grünen Schleimlingen ist nicht zu spaßen

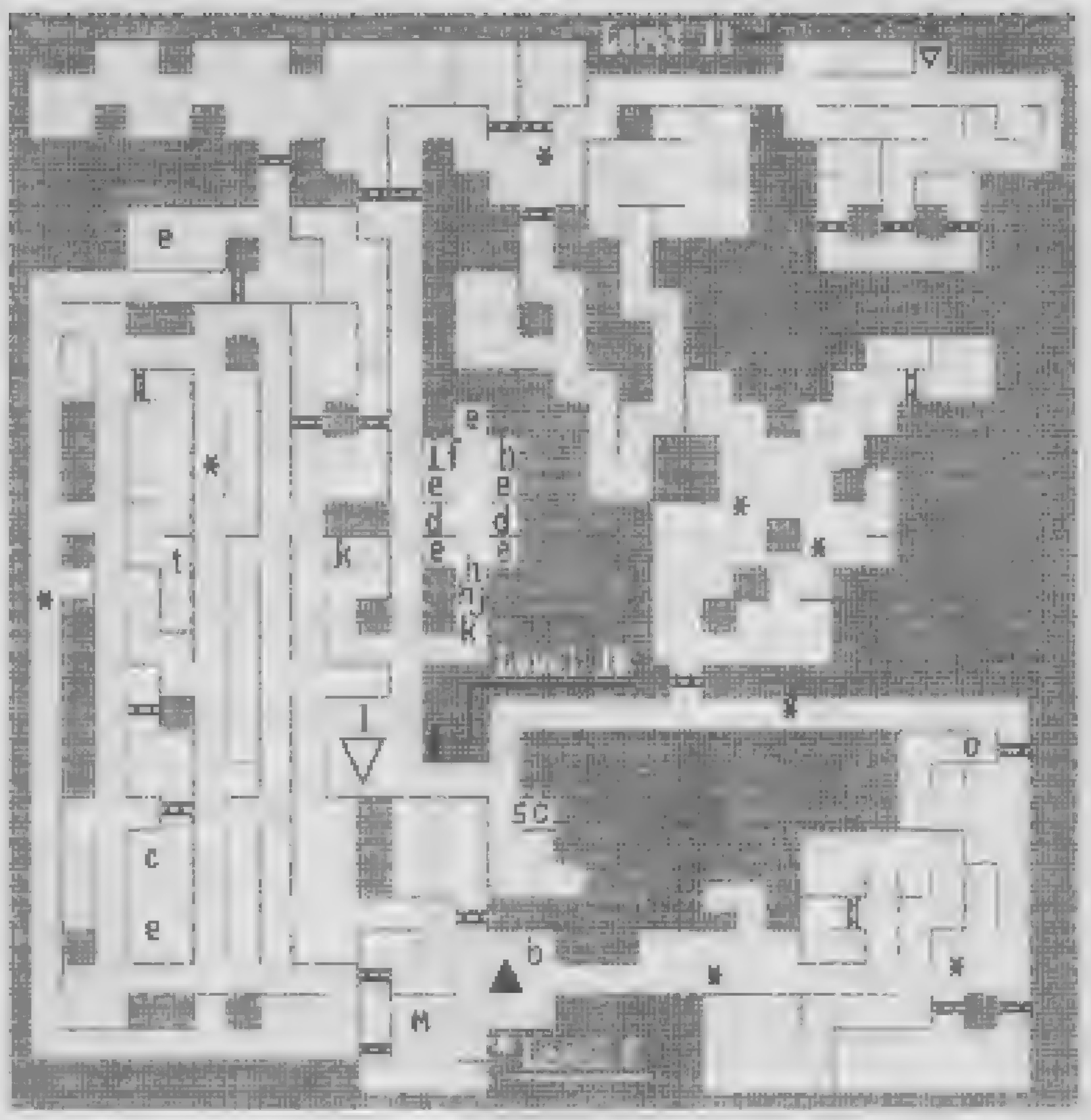
Kerlchen lassen sich zwar umpusten, aber nach einiger Zeit sind sie wieder putzmunter und unzerstörbar. Also, ganz vorsichtig. Die rote Pistole könnt Ihr liegenlassen (sie ist unwichtig). Die grüne Karte nicht vergessen. Ihr findet: drei Handgranaten, eine grüne Karte und die rote Pistole.

Level VI und VII: Den roten Aliens geht Ihr lieber aus dem Weg. Mit denen ist nicht gut Kirschen essen. In zwei Räumen gibt es besonders viel Essen (Beans, Spam, Sardinen...). Alle "Danger"-Türen mit der grünen Karte öffnen. In den großen Raum lieber nicht reingehen, dort ist nur ein









Die Level 6 bis 9. Jetzt wird die Sache langsam ernst. Hütet Euch vor den blauen und anderen Aliens, sonst ist es schnell um Euch geschehen.

Raumanzug zu holen. Nun in Level VII und die blaue Karte für die Labortüren besorgen. Jetzt in Level VI zurück und von dort aus in Level VIII. In Level VI findet Ihr: einen Raumanzug, eine Batterie, zwei Granaten, eine Disk, zwei Minen und ein Magazin.

Level VIII: In diesem Level ist nicht viel los. Und die Roboter sind bloß Kanonenfutter. Ihr findet: drei Disks, drei Granaten, vier Minen und zwei Handgranaten.

Level IX: Jetzt bekommt Ihr es wieder mit Aliens zu tun. Am besten, Ihr schießt die Eier ab. Karte und Laserkanone nicht vergessen. Ihr findet: eine Disk, drei Minen, eine Karte, eine Batterie, zwei Handgranaten, einen Raumanzug, ein Magazin und eine Laserkanone.

Level X: Hier wird es besonders eklig. Die blauen Aliens benutzen die Leichen als Nahrung. Aliens und Leichen beschießen. Die blaue Karte nicht vergessen. In einem Gang findet Ihr massenweise Kästen, aus denen Ihr Euch bedienen könnt.

Level XI bis XVI: Gleich am Anfang findet Ihr eine neue Laserkanone. Anschließend müßt Ihr runter in Level XIII, besorgt Euch das Maschinengewehr und marschiert wieder in Level XI. Jetzt runter in Level XVI und den Granatwerfer geschnappt. Nun raufsteigen in Level XV und sich mit dem Obermotz anlegen. Die zwei wichtigen Disketten nicht vergessen. Jetzt wieder rauf in Level I und die drei Anti-Matter-Karten in die Kästen auf Level X, VI und IV stecken. Nun an den Anfang zurück, den rechten Kasten öffnen und die zwei Disketten (von Level XV) reinstecken. Nun noch die ersetzten Chips in den linken Kasten einfügen. Jetzt könnt Ihr entspannt den grünen Knopf drücken und Euch die Endsequenz ansehen. *vw*

Loom

Bobbin Junior und Senior, alias Tobias und Norbert Drescher aus Grafing, sind unter die Weber gegangen und schicken uns die Komplettlösung zum neuen Lucasfilm Abenteuer.

— Auf der Insel

Bobbin sitzt zu Beginn auf einem Felsen, als eine Botschaftsnymphe ihn auffordert, zu den Webern zu kommen. Die Weber, die an ihrem Webstuhl die Muster für den geordneten Ablauf des Weltgeschehens weben, haben seit längerer Zeit Probleme mit Naturkatastrophen. Bobbin schüttelt das letzte Blatt vom Baum und begibt sich in das Dorf. In der großen Hütte ist das Heiligtum der Weber. Durch Anklicken der Wandteppiche erfährt man einiges über die Vergangen-

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

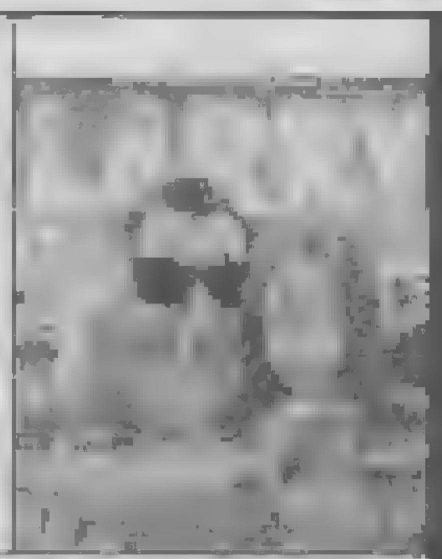
Programm	L	P	A
2000 Meilen unter dem Meer	L		-
688 Attack Submarine	.		A
A 10 Tank Killer			A
Ace 2	.		A
Adventure of Link (Zelda 2)	.	P	-
Alternate Reality - City		P	A
Alternate Reality - Dungeon	L		-
Auto Duel	L	.	.
Balance of Power 1990 ed.	.	.	A
Bard's Tale 1	L	P	-
Bard's Tale 2	L	P	.
Bard's Tale 3	L	P	A
Battle of Antietam	.	.	A
Battlehawks 1942	.	-	A
Battletech	(L	P)	A
Battles of Napoleon	.	.	A
Bismarck	.	.	A
Black Cauldron	L	.	.
Bloodwych	L	P	.
Bubble Ghost	.	P	.
Carrier Command	L	.	.
Champions of Krynn	L	P	
Chaos Strikes Back	.		A
Chrono Quest	L	.	
Chrono Quest 2	L	.	-
Codename Iceman	(L	P)	A
Colonel's Bequest	L	P	A
Conquest of Camelot	(L	P)	A
Curse of the Azure Bonds	L	P	.
Dam Busters	.	.	A
Day of the Viper	L	P	
Deathlord	.	P	A
Defender of the Crown	.	.	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	.	-
Deja Vu 2	L	.	
Demon's Winter	.	.	A
Def Con 5		-	A
Digi Paint 3	.	.	A
Digi View Gold Version 4.0			A
Dos 2 Dos	.	.	A
Dragon's Breath	L	.	.
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	-	A
Dragon Wars			A
Drakkhen	L	.	.
Dungeon Master	L	P	A
Elite	L	.	A
Emperor of the Mines	L	.	.
Europe Ablaze	.	.	A
F 14 Tomcat	.	.	A
F-15 Strike Eagle 2	.	.	A
Faery Tale Adventure	(L	P)	
Fire Brigade	.	.	A
Fish	L	.	
Flugsimulator 3	.	.	A
Flugsimulator 4 (49,90 DM)	.	.	A
Future Wars	(L	P)	.
Gaidregon's Domain	L	P	A
Gate		.	A
Germany 1985		.	A
Gettysburg		.	A
Goldrush	L	P	A
Guild of Thieves	L	.	
Gunship			A
Halloween	L	.	.
Heroe's Quest	(L	P)	A
Hillsfar		.	A
Hostages	L	.	.
Imperium Galactum	.	.	A
Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	
It Came From The Desert	(L	P)	.
Jet	.	.	A
Kampfgruppe			A
Keef the Thief	.	.	A
King Arthur	L	.	.
Kingdoms of England	.	.	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
Knights of Legend	L	.	A
Kult	(L	P)	.
Last Ninja	.	.	A
Last Ninja 2	L	.	
Legacy of the Ancients	L	P	.
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Lucky Luke	(L	P)	.
Lurking Horror	L	.	.
Manhunter New York	L	P	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	.
Mars Saga	L	P	A
[illegible]	L	.	.
Might & Magic	.	.	A
Might & Magic 2	.	.	A
Millennium 2.2	L	.	.
Miracle Warriors	.	-	A
Mortville Manor	L	.	.
[illegible] 6	.	.	A
Navy Seal	.	.	A
Neuromancer	L	P	.
North American Civil War 2	.	.	A
Ogre	L	P	.
Operation Marketgarden	.	.	A
Panzer Battles	.	.	A
Panzer Strike	-		A
Pawn	L	.	.
Personal Nightmare	L	P	.
Phantasie 3	L		.
Phantasy Star	L	-	A
PHM Pegasus	.	.	A
Pirates!	L		A
Platoon	.	P	
Police Quest 1	L		A
Police Quest 2	L	-	A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool of Rad. Adv. Journal	.		A
Populous	L		A
Ports of Call	(L	P)	
President is Missing	-		A
Project Firestart	L	.	A
Project Stealth Fighter	.		A
Question 2	L	P	.
Reach For The Stars	.		A
Red Lightning	L		A
Red Storm Rising	.		A
Rings of Medusa	(L	P)	.
Roadwar 2000	.	.	A
Robor	L	P	.
Rommel	.	.	A
Russia	.	.	A
Sentinel (Firebird)	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	.	.	A
Sex Vixens From Space	L	-	.
Shadow of the Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	.	-
Shogun	L	P	.
Sorcerian	-	-	A
[illegible]	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Rogue	.	.	A
Stadt der Löwen	L	.	.
Star Command	L	.	A
Starflight 1	L	.	A
Starflight 2		.	A
Starglider 1	.	.	A
Starglider 2	-	.	A
Star Trek 3	-	.	A
Steel Thunder	.	.	A
Stellar Crusade		.	A
Storm Across Europe	.		A
Sub Battle Simulator	.		A
Sword of Aragon	(L	P)	A
Tangled Tales	-	.	A
Tetris	-	.	A
Ultima 1	-	.	A
Ultima 2		.	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	.	.	A
Uninvited	L	.	.
Up Periscope	-	.	A
War in the South Pacific	-	.	A
War of the Lance	-	.	A
Warship	.	.	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	.	.	A
Wizard's Crown	.	.	A
Zack Mc Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

Wenn "L" und "P" in Klammern stehen (L, P), sind die Pläne im Preis der Komplettlösung integriert.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch)

4. Pirates! AM 74,90, PC/ST 89,90, 64 69,90
5. Dragon Wars AM 74,90, PC 99,90, 64 49,90
6. Indiana Jones (Lucasfilm) AM/PC/ST 67,90
7. Midwinter AM/ST 74,90
8. Space Rogue AM/PC 99,90, 64 69,90
9. Maniac Mansion AM/PC/ST 69,90, 64 44,90
10. Knights of Legend PC 99,90, 64 69,90

AM 119,90 · PC 134,90 · ST 119,90



3 LEISURE SUIT LARRY 3

C 64 74,90 · AM 74,90 · PC 74,90



2 CHAMPIONS OF KRYNN

AM 54,90 · PC 54,90



1 KICK OF PL. MANAGER

CPS Frank Heidak

VISA · EUROCARD

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
1943	D	ARC		19,43		
720	D	ARC		19,90		
Apache Strike	E	SIM		29,90		
Barbarian (Psygnosis)	E	ARC	34,90			34,90
Bard's Tale 1, The	D	ROL	39,90	24,90		
Blasteball	E	ARC	19,90			
Boulder Dash Constr. Kit	D	ARC			29,90	
Def Con 5	D	SIM		29,90	39,90	
Dungeon Wizard (Editor)	D	ROL		29,90		
Dung. Wiz. + Bards Tale 1	D	ROL		49,90		
Eye	D	STR	19,90			
Eye of Horus	D	ARC	29,90	29,90		
Football Manager	E	STR		14,90	19,90	19,90
Footballer of the Year	D	SPO		19,90		
G. Lineker's Superskills	D	ARC		19,90		
Gold Silber Bronze	E	SPO		29,90		
Hostages	D	ARC	29,90			
Ice Hockey	D	SPO	19,90			
International Karate	D	SPO		19,90		
Kick off Extra Time	D	SPO	29,90			29,90
L.A. Crackdown	E	ADV		34,90		
Moonwalker	D	ARC		34,90		
Myth	D	ARC		29,90		
Netherworld	D	ARC		14,90		
Oil Imperium	D	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90
Pacland	E	ARC	29,90	19,90		
Pacmania	D	ARC		19,90		
Pinball Wizard	D	ARC	29,90			
Pitstop 2	D	SPO		19,90		
Pluton	E	ARC	19,90			
Populous Promised Lands	D	STR	29,90		39,90	30,90
Return of the Jedi	E	ARC		29,90		
R-Type	D	ARC		34,90		
Road Runner	D	ARC		19,90		
Rolling Thunder	D	ARC		19,90		
Seconds Out	E	SPO	19,90			
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	19,90			
Slaygon	E	ROL	29,90			
Starglider	D	ARC				29,90
Street Sports Am. Footb.	D	SPO		19,90		
Street Sports Soccer	D	SPO		24,90		
Super Sunday	E	SPO			29,90	
Track & Field + Joypad	E	SPO		39,90		
US-Navy Seal	D	SIM		34,90		
Wasteland	D	ROL			39,90	
Whirligig	E	ARC	14,90			
Wiz Ball	E	ARC				39,90

PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA

Spiele

alle DM 10,-.

Anwendersoftware

alle DM 10,-

Pakete und PRO, über mehrere Disks

Jedes Spieledemo 5,-.

alle zusammen 99,90

SIERRA® MEGA-Packs

Spiel mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Artikel		Preis
MemoStar Speichererweiterung 512 KB, abschaltbar, mit Uhr, Megabit Chips	Amiga 500	229,-
Game Blaster Soundkarte Lieferung inklusive dem Spiel Silpheed	IBM-PC	378,-
Ad Lib Soundkarte	IBM-PC	299,-
Ad Lib Composer Software auch mit Soundblaster nutzbar	IBM-PC	189,-
Ad Lib Komplettpaket Ad Lib Karte mit Composer Software	IBM-PC	399,-
Sound Blaster Soundkarte	IBM-PC	449,-
3,5 Zoll Diskettenlaufwerk extern	Amiga	269,-
5,25 Zoll Diskettenlaufwerk extern	Amiga	339,-
Leerdisketten 2D DD 3,5 Zoll	10 Stück	15,90
Leerdisketten 2D DD 5,25 Zoll	10 Stück	5,90

Programmname	AMIGA	IBM-PC	ST
Codename Iceman		134,90	
Colonel's Bequest, The		134,90	
Conquest of Camelot		134,90	
Gold Rush	99,90	99,90	99,90
Hero's Quest	119,90	134,90	119,90
King's Quest 1, 2 oder 3	99,90	99,90	99,90
King's Quest 1, 2 und 3	99,90	99,90	99,90
King's Quest 4	129,90	119,90	99,90
King's Quest 1, 2, 3 und 4	199,90	189,90	179,90
Leisure Suit Larry 1	84,90	84,90	64,90
Leisure Suit Larry 2	99,90	99,90	95,90
Leisure Suit Larry 3	119,90	134,90	119,90
Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	280,90	280,90	249,90
Manhunter 1 - New York	99,90	99,90	99,90
Manhunter 2 - San Francisco	109,90	109,90	109,90
Manhunter 1 und 2	179,90	179,90	179,90
Police Quest 1	84,90	84,90	84,90
Police Quest 2	129,90	84,90	89,90
Police Quest 1 und 2	179,90	149,90	149,90
Sorcerian		119,90	
Space Quest 1	89,90	89,90	79,90
Space Quest 2	89,90	99,90	84,90
Space Quest 3	99,90	109,90	99,90
Space Quest 1, 2 und 3	249,90	284,90	249,90

DEUTSCHE ANWENDER- & LERNSOFTWARE

Programm	System	Preis
DeLuxe Paint 2 enhanced	PC (engl. 379,-)	dt. 399,00
DeLuxe Paint 3	AM	249,00
Deutschkurs	AM	44,90
Devpac Assembler 2.0	AM/ST	139,90
Digi View Gold 4.0	AM	329,00
Englischkurs	AM	44,90
Erdkunde 1 oder 2	AM	44,90
Mathematik 1, 2 oder 3	AM	44,90
Lotto	AM	44,90
Physik	AM	44,90
Sidmon	AM	84,90
TFMX Chris Hülsbecks Workstat.	AM	129,90
Turbo Print 2	AM	87,90
Turbo Print Professional	AM	179,90
X-Copy 2 mit Longtrackmodul	AM	69,90

MAN SPRICHT DEUTSH!

Programmname	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
Ant Heads	44,90			
A 10 Tank Killer			119,90	
688 Attack Submarine	74,90		84,90	
Bard's Tale 3 The		49,90		
Bloodwych	74,90			74,90
Bloodwych Data Disk	49,90			49,90
Bundesliga Manager	54,90		69,90	
Castle Master	74,90	44,90		74,90
Chaos Strikes Back				74,90
Chrono Quest 2	84,90			84,90
Colorado	74,90		74,90	74,90
Curse o.T. Azure Bonds		67,90	77,90	
Dragon Flight				84,90
Dragon's Breath	84,90			84,90
Drakkhen	74,90		84,90	74,90
E-Motion	74,90	44,90	74,90	64,90
Emerald Mine 3	29,90			
Emlyn Hughes Soccer	74,90			74,90
F 16 Combat Pilot	79,90	44,90	79,90	79,90
F 19 Falcon (1 MB)	79,90		119,90	79,90
F 29 Retaliator	74,90			74,90
Fighter Bomber	84,90	59,90	84,90	84,90
Flugsimulator 3	94,90	84,90	84,90	84,90
Flugsimulator 4			179,90	
Footb. Man. World Cup	54,90	44,90	54,90	64,90
Full Metal Planete	74,90		74,90	74,90
Grand Quest	49,90			
Great Courts	74,90	59,90		74,90
Gunship	84,90	79,90	90,90	
II C.F.Desert (1 MB)	84,90			
Italien 1990	74,90	49,90	74,90	74,90
Kiss	49,90			49,90
Knight of Crystallion	84,90			
Lago	74,90			
Loom			74,90	
Microprose Soccer	84,90	69,90		84,90
Might & Magic 1 + 2		84,90	89,90	
Pipemania	74,90	44,90	74,90	84,90
Pool of Radiance		89,90	99,90	
Rainbow Islands	74,90	44,90		59,90
Rings of Medusa	74,90		74,90	74,90
Sherman M 4	74,90		74,90	74,90
Sim City	89,90	44,90	89,90	89,90
Sim City Terr. Editor	44,90		44,90	
Star Command	84,90		84,90	84,90
Starflight 1	74,90	44,90	74,90	74,90
Starflight 2			89,90	
Sword of Aragon	89,90		89,90	
Tangled Tales		59,90		69,90
Their finest hour	89,90			
Tie Break	74,90	44,90		74,90
Turn II	64,90			
Ultima 3, 4 oder 5	99,90	89,90	99,90	99,90
Ultima 6			99,90	
Ultima Trilogie 1-3		79,90	79,90	
Xenomorph	74,90		74,90	74,90
Zak Mc Kracken	74,90	74,90	74,90	74,90

Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-

[illegible]	Lösungshilfen	Spiele Zubehör
Vorkasse [illegible]	5,50 DM	6,50
Nachnahme [illegible]	6,50 DM	9,- DM
[illegible]	[illegible] DM	[illegible] DM
Versandkostenfrei ab	45,- DM	99,- DM

Hiermit bestelle ich

☐ Komplettlösung
☐ Plan/Pläne
☐ deutsche Anleitung
☐ Software-Test
☐ Programmbestellung
☐ Zubehör/Hardware
☐ aktuelle Preisliste

Auftraggeber

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

Telefon: ....

Computer: ....

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE. Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
Frank Heidak

Kundendienst Lösungshilfen: 0221/402493, Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr
Kundendienst Software: 0221/400127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

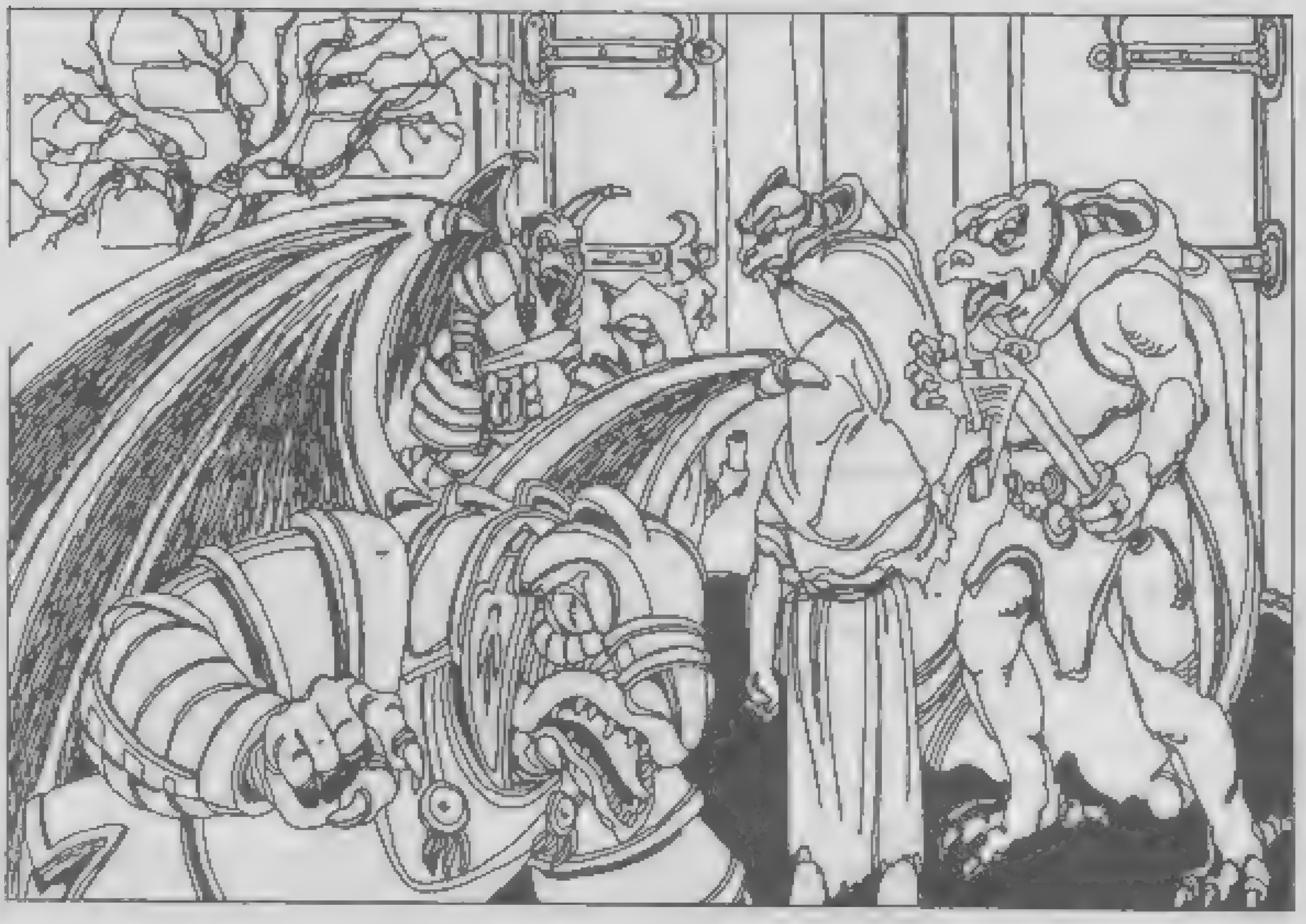
Franzstraße 7 • 5000 Köln 41
Tel. 0221/407447, 408880, 401780
Telefax 0221/401989

heit. Die Weber machen ihn für die Mißstände verantwortlich, weil ihn seine Mutter vor 17 Jahren gegen ihren Rat geboren hat. Er hält seine Ziehmutter Hetchel für seine richtige Mutter und weiß zu diesem Zeitpunkt noch nichts von der Wahrheit.

Seine leibliche Mutter, die in einen Schwan verwandelt wurde, erscheint. Alle Weber bis auf Bobbin werden in Schwäne verwandelt und fliegen weg. Bobbin greift sich den Zauberstab des Oberwebers. Am unteren Bildschirmrand erscheint der Zauberstab und die ersten drei Noten. Er wendet die Eröffnungsmelodie auf das liegengebliebene Ei an. Aus ihm schlüpft die zu einem jungen Schwan gewordene Ziehmutter Hetchel, die ihm alles Wissenswerte über seine Aufgaben erzählt. Zunächst eignet er sich weitere Zaubersprüche an. Er untersucht die übrigen Zelte und findet einen Raum mit einem kochenden Topf, bei dem er die Fähigkeit zum Färben und Entfärben (rückwärts) erhält. Das kann man an den Tüchern ausprobieren. Mit der Flasche lernt man das Ein- und Ausgießen. Als nächstes muß man zum Friedhof. Man lockt die Eule von dem Grabstein, indem man den Dornenbusch zweimal anklickt, aus dem dann ein kleines Kaninchen saust, hinter dem die Eule herjagt. Die Inschrift auf dem Stein ist der Schlüssel zum Verlassen der Insel.

Vorher muß Bobbin noch die Löcher in den Bäumen anklicken, um die Fähigkeit, Licht zu machen, zu erhalten. Dann geht er wieder ins Dorf, in die dunkle Hütte. Dort macht er Licht und findet das alte Spinnrad. Er klickt es zweimal an und erhält die Melodie, wie man Stroh zu Gold macht. Er wendet sie auf den Strohhaufen an und erhält die Note "f".

Nun muß er zusehen, wie er von der Insel wegkommt. Er geht wieder auf seinen Felsen, klickt den Himmel an und spielt die Öffnungsmelodie. Es passiert das, was auf dem Grabstein steht. Der Himmel öffnet sich, ein Baum wird entwurzelt und ins Meer zum Anlegesteg geschleudert. Nun kann Bobbin dorthin gehen und wird mit dem Stamm über das Wasser transportiert. Die Wasserhosenmelodie, die man durch zweimaliges Anklicken erhält, muß er nun rückwärts spielen, und der Tornado fällt zusammen. Anschließend kommt er zum Festland und erhält die Note "g".



— Die gläserne Stadt

Um die Sache kurz zu machen, geht man am besten zuerst nach links, wo man ein paar unsichtbare Leute (Schäfer) trifft, die sich sichtbar machen und den Spruch zum Unsichtbarmachen mitteilen. Danach geht man in die gläserne Stadt und klickt die eine Turmspitze an, die rechts unten mit den beiden Glasern als Icon erscheint. Nun kann man sich im Hauptgebäude links durch Läuten der Glocke in die Turmstube transportieren lassen. Man erfährt einiges über einen Auftrag eines geheimnisvollen Bischofs. Man muß die Kristallkugel dreimal jeweils zweimal anklicken und erhält den Spruch zum Erschrecken. Dann klickt man noch die Sichel zweimal an und erhält den Spruch zum Schärfen. Durch Anklicken der rechten Glocke läßt man sich wieder nach unten bringen und verläßt die Stadt.

— Die Gilde der Schäfer

Man geht wieder nach links. Wenn die Schäfer sichtbar geworden sind, werden sie angeklickt, und mit dem Erschrekken-Spruch sehen sie das, wovor sie sich am meisten fürchten, ihren Todfeind, den Drachen. Sie erkennen Bobbin als Zauberer an und lassen ihn passieren.

Er kommt zur Gildemeisterin. Sie zeigt ihm bei dem kranken Schaf den Heilspruch. Er kann ihr aber nicht helfen, weil er die Note "a" noch nicht hat. Er erfährt noch, daß der Bischof Tausende von Schafen geordert hat, anscheinend für eine Armee. Bei den Schafen am Zaun lernt er den Spruch zum Aufwecken und Einschlafen. Anschließend färbt er die Schafe grün ein. Da der Drache keine Schafe mehr sieht, packt er Bobbin und entführt ihn in seine Höhle. Bobbin macht dem Drachen Angst (Erschreckungsmelodie) und erfährt, das dieser am meisten Angst vor Feuer hat. Bobbin macht das Gold des Drachens zu Stroh und läßt ihn einschlafen. Im Schlaf wird der Drachenatem feurig. Das Stroh fängt Feuer, und der Drache flieht mit brennendem Schwanz. Beim Drachen erhält Bobbin das "a". Der Eingang in das Höhlenlabyrinth ist frei. Bobbin macht Licht. Er findet einen Teich. Indem er ihn öffnet, sieht er die Kristallkugel, die ihm weitere Einblicke in die Zukunft gibt. Am Teich erhält er auch den Spruch, um seine Identität zu tauschen (Reflection). Er sucht den Ausgang. Die unterbrochene Treppe wird durch rückwärtiges Spielen der Wasserhosenmelodie gerade gebogen. Der Weg zu den Schmieden ist frei.

— Die Gilde der Schmiede

Da die Schmiede nur eigene Leute einlassen, tauscht er vorher mit dem Schmiedebuben, der Holz sammelt, sein Aussehen (Reflection). Vorher hat er ihn geweckt. Jetzt wird er in die Gilde eingelassen, und die Ereignisse überschlagen sich. Der Schmied ist stocksauer, weil Bobbin nur ein Stück Holz (seinen Zauberstab) mitgebracht hat. Er wird in einen Verschlag eingesperrt, klickt zweimal das Stroh an und schläft ein. Die gute Hetchel wird's schon richten. Sie hat mitbekommen, wie der Drache den Schmiedebuben getötet hat und denkt — wegen des Aussehens — zuerst, es sei Bobbin. Sie dringt in die Schmiede ein, holt den schlecht brennenden Zauberstab aus dem Feuer und schiebt ihn unter der Zellentür Bobbin zu. Er öffnet die Tür und wird von dem Bischof empfangen. Bobbin zaubert das Schwert stumpf, als der Schmied es hochhebt. Der Bischof läßt ihn noch einmal in einen Käfig einsperren, den Bobbin mit der Öffnungsmelodie wieder aufmacht. Der Bischof nimmt ihm den Zauberstab weg. Er will damit die Toten erwecken und als deren Führer die Welt erobern.

Bobbin wird Zeuge, wie der Bischof die Toten erweckt. Das feine Weltgewebe zerreißt. "Dead One" (das Chaos) ist sauer über die Störung und tötet den Bischof. Bobbin nimmt seinen Zauberstab und geht zurück in das Zimmer mit den Käfigen. Dann wird er von einem Monster in die "Leere" gestoßen und besucht die toten Bewohner. Er heilt die

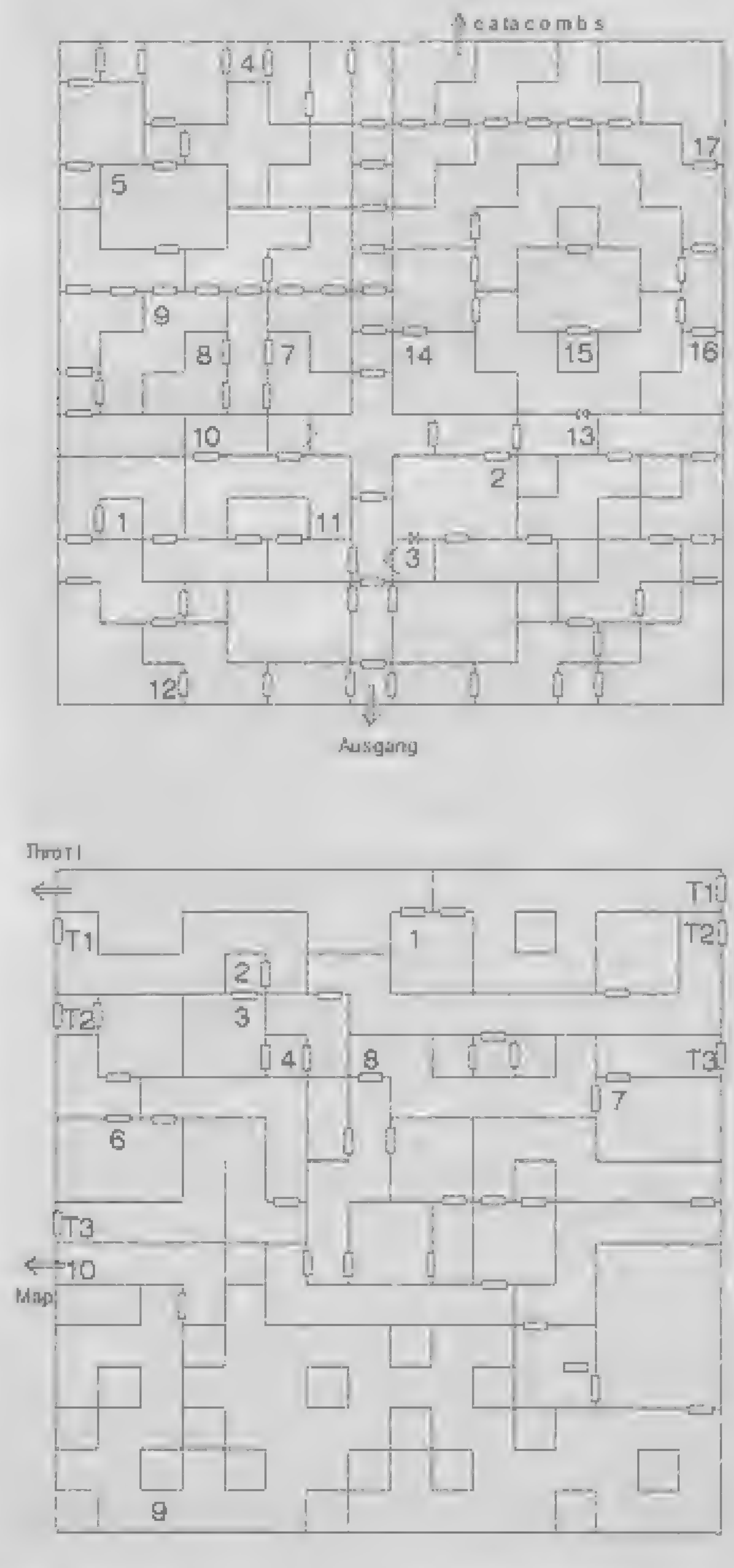
Schäfer und den Schmiedebuben (die Glaser wollen in ihrer ewigen Klarheit bleiben). Jedesmal macht er das Loch danach zu und erhält als Lohn das "b". Zum Schluß findet er im transzendentalen Zustand die Weber als Schwäne. Er erfährt, daß er schnellstens den Webstuhl zerstören muß, weil ihn sonst "Dead One" benutzen würde. Weiter links gelangt er durch ein Loch im Raumgefüge zurück auf seine Insel zum Webstuhl.

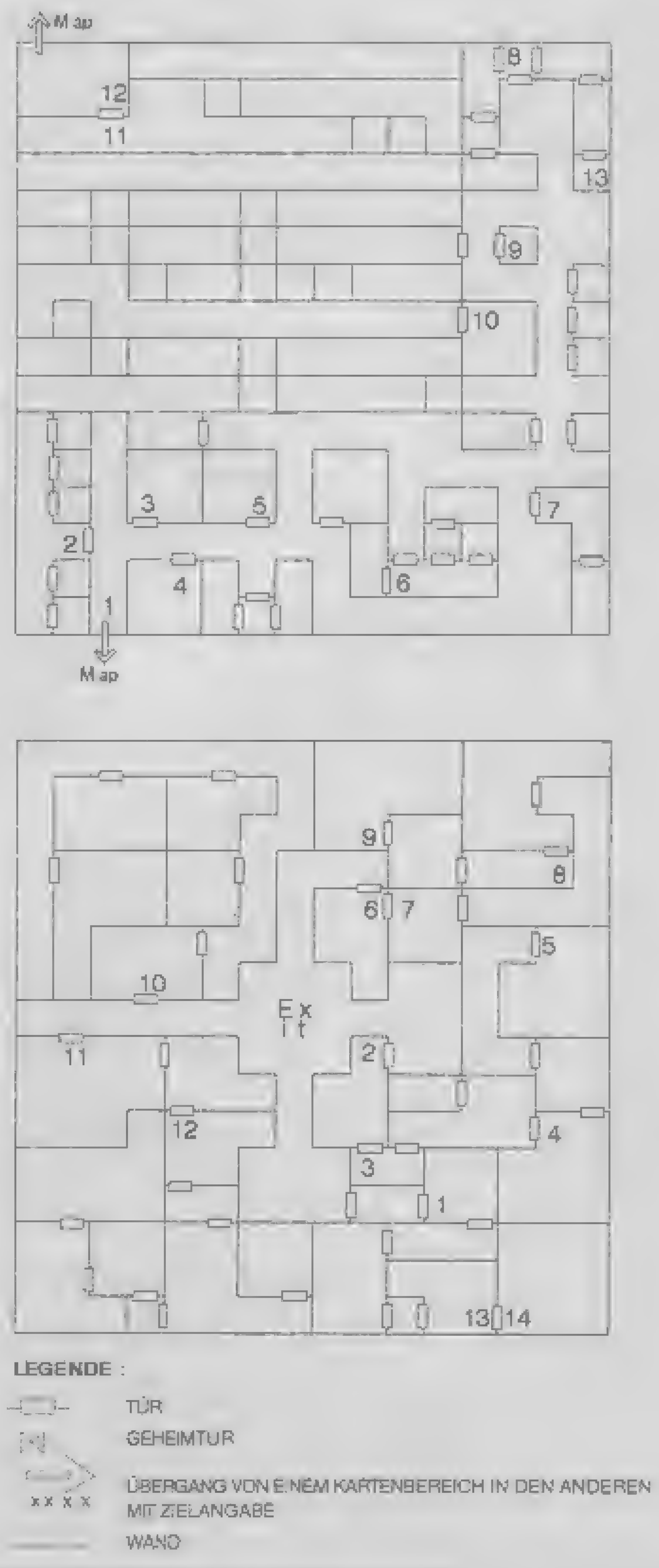
"Dead One" erscheint mit der scharfen Sense, die er den Glasern weggenommen hat. Hetchel erscheint als junger Schwan. Sie will Bobbin den Zerstörspruch sagen, aber "Dead One" zaubert sie stumm. Hier muß man genau auf die Melodie aufpassen. Für unmusikalische Spieler erscheint bei jedem Ton ein Stern in der Farbe, die seiner Note entspricht.

Bobbin spielt nun die Noten rückwärts und Hetchel kann wieder reden. Bobbins eigene Sprüche wirken bei "Dead One" nicht. "Dead One" macht aus Hetchel einen gebratenen Vogel. Hier muß man genauso wie vorher verfahren. Danach hat "Dead One" anscheinend sein Pulver verschossen, denn Hetchel kann Bobbin endlich den Zerstör-Spruch mitteilen. (Wieder zuhören und auf die Farbe der Sterne achten!) Die Welt wird geteilt, Bobbin erhält die letzte Note, klickt sich selbst an und wird transzendent. Der Rest ist wieder selbstablaufend und bringt einen tröstlichen Ausblick auf die Zukunft und möglicherweise eine Fortsetzung. Die ganz bestimmt kommen wird. *vw*

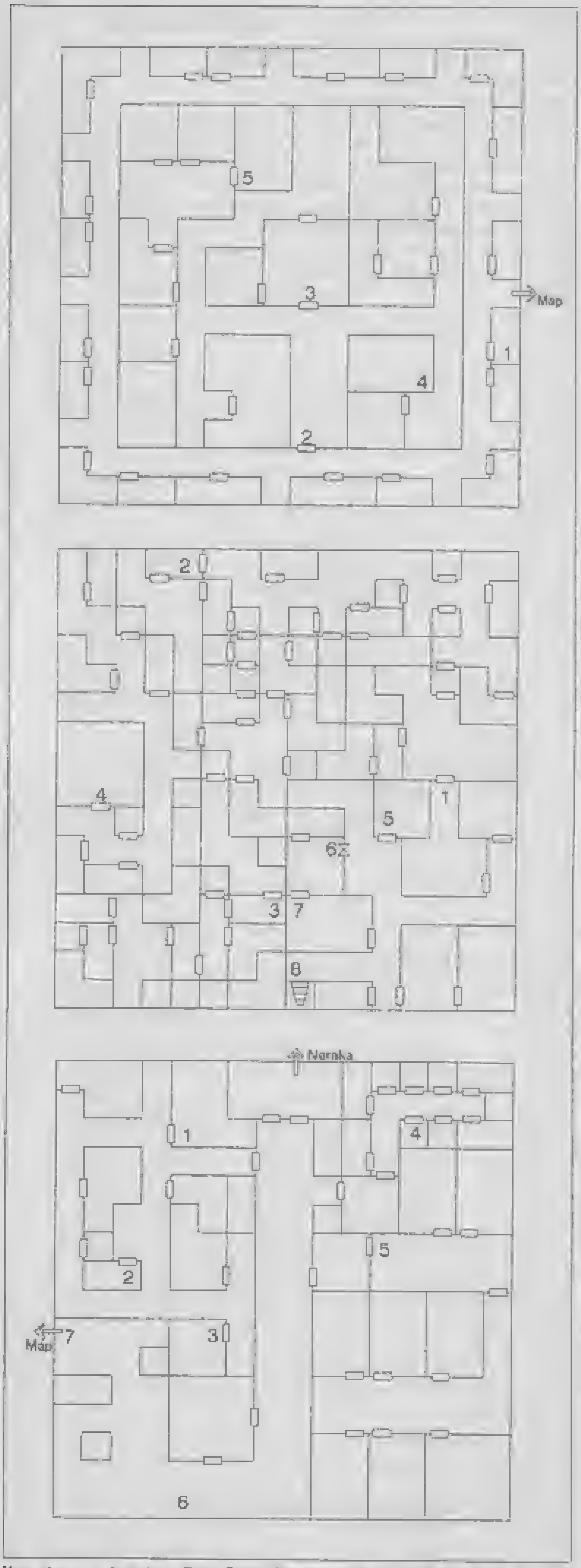
Champions of Krynn

Arno Birner aus Darmstadt hat die ultimativen Karten zum SSI-Rollenspiel "Champions of Krynn". Damit dürfte der Kampf gegen die Draconianer für jeden richtigen Helden ein Kinderspiel sein: Was die Zahlen bedeuten, müßt Ihr selber herausbekommen.





Throll, die Catacombs, Jelek und der Ancient Tomb auf einen Blick. Abentuer leicht gemacht.



Von oben nach unten: Oger Base, Neraka und das Gefängnis in der Nähe von Neraka. Befreit die armen Häftlinge.

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Redaktion: Michael Hengst (mh), Henrik Fisch (hf), Martin Gaksch (mg); Volker Weitz (vw); Producer: Ulrike Peters
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Rolf Boyke
Bildredaktion: Janos Feitser (Ltg.) Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)
Titel: Mirrorsoft

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar 1990.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Israel: Baruch Schaefer, Haeshel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256
Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00886/2/7548631/633, Fax: 00886/2/7548710

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax: 042-415770, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: »POWER PLAY« erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen
Vertriebsmarketing: Petra Schlichthärle (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München.
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,– frei Haus per Normalpost
Telefon 089/4613-366

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,–, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,–, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,–.
POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung, Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-776

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

PC ENGINE - SNK NEO GEO - LYNX
SEGA MEGADRIVE - GAMEBOY

• SNK NEO GEO

die Konsole, die Ihnen den Spielautomaten ins Haus bringt. Mit überzeugenden technischen Daten und einer hervorragenden Qualität. Überzeugen Sie sich selbst oder lesen Sie den Testbericht in dieser Power - Play

Artikel	Preis
SNK NEO GEO Konsole RGB mit Joystick, Netzteil, Memorycard	849,00
Baseball Stars Professional	449,00
Cyberlip	449,00
Magician Lord	449,00
Mahjong	449,00
Nam 1975	449,00
Ninja Combat	449,00
Riding Hero	449,00
Joystick NEO GEO	179,00

• SEGA MEGADRIVE

Artikel	Preis
Sega Megadrive PAL o. Netzt.	299,00
Sega Megadrive RGB o. Netzt.	299,00
Joystick f. Sega	79,00
Joypad Sega	45,00
Afterburner	99,00
Alex Kidd	59,00
Altered Beast	59,00
Basketball	89,00
Columns	99,00
Curse	79,00
Darwin	79,00
D J Boy	99,00
Final Blow	99,00
Forgotten Worlds	89,00
Ghouls'n Ghosts	89,00
Golden Axe	89,00
Herzog Zwei	89,00
Ken North	89,00
Kujaku - Oh II	79,00
Leynos	69,00
New Zealand Story	89,00
Osomatsukun	59,00
Phantasy Star II (engl.)	lieferbar
Rambo III	69,00
Sokoban	69,00
Space Harrier	69,00
Speedfire 1948	99,00
Super Hang On	89,00
Super Masters Golf	89,00
Super Shinobi	99,00
Super Thunderblade	89,00
Super Thunderforce II	79,00
Super Thunderforce III	99,00
Tatsujin	79,00
Whip Rush	79,00
World Cup Soccer	89,00
Zoom	69,00

• GAMEBOY

Artikel	Preis
Gameboy Grundgerät	199,00
Spiele ab DM bereits über 50 Titel erschienen.	29,00

• PC ENGINE

Artikel	Preis
PC Engine PAL	279,00
PC Engine RGB	339,00
Super Grafx m. Spiel	499,00
Joystick PCE	69,00
Joystick XE 1 Pro	149,00
Joystick ASCII	99,00
Joypad	39,00
2 Spieler Adapter	29,00
3 Spieler Adapter	35,00
4 Spieler Adapter	39,00
5 Spieler Adapter	45,00
Alien Crush	89,00
Altered Beast Card	59,00
Altered Beast CD	69,00
Atomic Robokid	89,00
Barunba	79,00
Baseball '89	59,00
Beball	79,00
Bloody Wolf	89,00
Break In	59,00
Bullfight	69,00
City Hunter	59,00
Cyber Core	79,00
Cyber Cross	59,00
Deep Blue	59,00
Digital Champ	79,00
Dodge Ball	89,00
Doraemon	49,00
Dragon Spirit	59,00
Drop Rock	69,00
Dungeon Explorer	79,00
F 1 Pilot	49,00
Formation Armed F	79,00
Formation Soccer	89,00
Galaga '88	59,00
Ghouls'n Ghosts (SG)	159,00
Grand Zort (SG)	89,00
Gunhed	89,00
Legendary Axe	89,00
Moto Roader	59,00
Mr. Heli	79,00
Nectaris	89,00
Neutopia	89,00
Pacland	39,00
Paranoia	79,00
PC Kid	89,00
Psycho Chaser	79,00
Rock On	39,00
Shinobi	89,00
Space Invaders	69,00
Sokoban World	79,00
Super Star Soldier	99,00
Tiger Heli	89,00
Tiger Road	69,00
Victory Run	69,00
Vigilante	69,00
Volfied	69,00
Wataru	59,00
Winning Shot	59,00
Wonderboy	49,00
World Court Tennis	89,00
Xevious	99,00
Yaksa	49,00

• ATARI LYNX

Artikel	Preis
Spiele ab DM	49,00

Preisänderungen und Irrtum vorbehalten. Lieferung solange Vorrat reicht.

C W M-COMPUTER
T. Must
Wülperoder Str. 1
3387 Vienenburg 1

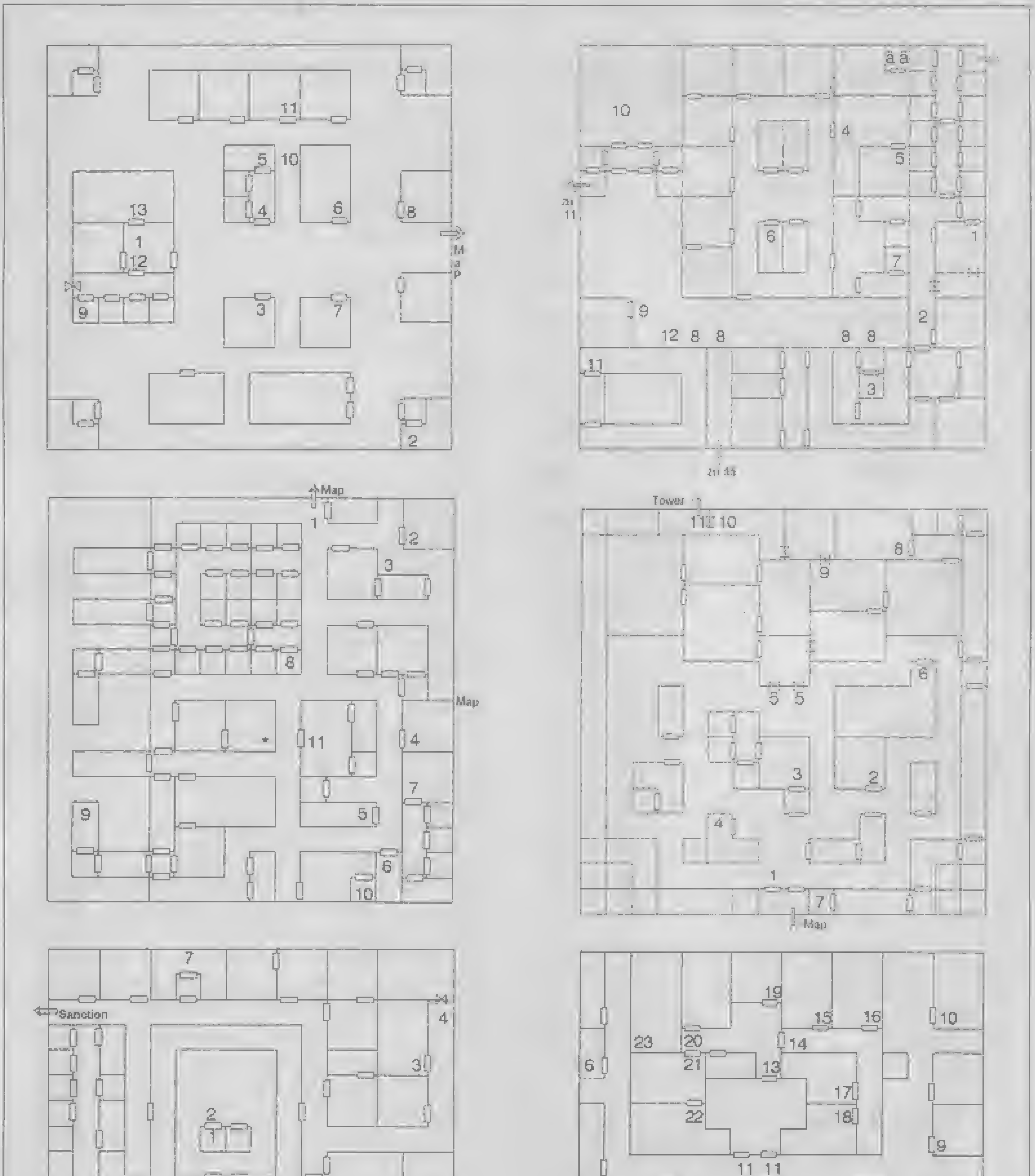
Telefon: 05324/2001
Fax: 05324/[illegible]

EC ELECTRONICS GMBH
Ladenverkauf & Versand
Boschetsrieder Str. 28
8000 München 70

Telefon: 089/7231025
Fax: 089/7231026

DYNATEX
H.J. Grahl
Natorper Str. 6
4755 Holzwickede

Telefon: 02301/4134



Von links nach rechts: Outpost zwischen Neraka und Sanction, Temple of Duerghast, Sanction, Gargath, Temple of Kuerzyd und Kernen.



Hilfe! Wir ertrinken in Briefen für unseren Doktor. Dem guten Bobo fallen vor lauter Arbeit schon die ersten Barthaare aus. Werdet also nicht ungeduldig, er tut sein Bestes, um alle Eure Fragen zu beantworten. *vw*

Ultima IV

Für Daniel Pott aus Monheim ist die Beantwortung folgender Fragen lebenswichtig. Er spielt seit einigen Wochen "Ultima IV", und immer noch fehlen ihm die beiden Tugenden "Humility" und "Sacrifice". Was macht er falsch? Immer, wenn er den Seher auf "Humility" anspricht, bekommt er folgende Antwort: "Your Progress on this Path is most uncertain". Ähnliche Probleme hat er mit "Sacrifice". Er hofft durch eine großzügige Spende in den Besitz dieser Tugend zu kommen. Nur leider fehlt ihm das nötige Kleingeld, weil er sein ganzes Hab und Gut in Lebensmitteln anlegen muß. Wer kann ihm helfen? *vw*

Die Antwort zu Space Quest II

Klaus Gast aus Tönisvorst sitzt immer noch in Vohauls Asteroiden im Säurebad fest. Maik Schultze aus Diemelstadt-Helmighausen kann ihm weiterhelfen.

Die Sache ist ganz einfach. Als erstes fährt man mit dem Aufzug in den dritten Stock (press three). In dieser Etage ist ein Wandschrank, in dem sich ein Saugnapf befindet. Diesen "Plunger" sollte man mitnehmen (press button, get plunger). Nun kann man ruhigen Gewissens in den Gang mit dem Säurebad gehen. Wenn man eingeschlossen ist und sich der Boden bewegt, geht man nach links und stellt sich vor die Wand. Nun wartet man solange, bis die Öffnung einen fast erreicht hat. Dann gibt man schnell "put plunger at wall" ein und wartet. Nach kurzer Zeit schließt sich das Loch. Jetzt gibt man nur noch "stand" ein, und schon ist man wieder frei. *vw*

Hillsfar

Oliver Kluge aus Lauerau möchte in "Hillsfar" als Dieb Karriere machen und Mitglied der "grauen Wölfe" werden. Dazu soll er ein Buch mit geheimem Wissen aus dem Magierturm stehlen. Leider ist es nirgendwo aufzutreiben, auch nicht im Geheimlevel. Muß er dabei den flachen Dietrich benutzen? Wo kann er diesen bekommen? Gibt es gar eine zweite Geheimtür? *vw*



Astro Marine Corps (Amiga)

Björn Röder aus Gelsenkirchen ist unter die Astronauten gegangen und hat einen Tip für Astro Marine Corps. Im Hauptmenü "Enter Code" anwählen und das schöne Wort "Nostromo" (Alien läßt grüßen) eintippen. Jetzt ist man in der zweiten Zone und startet das Spiel wie üblich. *vw*

LHX Attack Chopper (MS-DOS)

Marco Huppert aus Feldkirchen ist als Pilot tausend Tode gestorben, bis er sich überlegt hat, wie man das ändern kann. Jetzt kann er seine Piloten nach einem Absturz wiederbeleben. Die gute alte Methode, sich eine Sicherheitskopie des Pilotenfiles anzufertigen, funktioniert auch hier. Man kopiert sich die Datei LHX.CFG einfach in ein anderes Unterverzeichnis. Wenn der Pilot jetzt stirbt, kramt man die Datei wieder hervor. Aber nicht vergessen, die Sicherheitskopie von Zeit zu Zeit auf den neuesten Stand zu bringen! Es geht auch ohne viel Kopierarbeit: Das Programm speichert nämlich nur ab, wenn man mit Ctrl-C aussteigt. Wenn man aber mit Ctrl-Alt-Del aussteigt, ist der Pilot immer noch auf dem Stand, auf dem er beim Starten des Programms war. *vw*

Poke Ecke Pipe Mania (C 64)

Es ist geschafft! Nach ein paar Stunden "Pipe Mania" spielen, hat Sandro Salis, aus Chur in der Schweiz, alle Paßwörter herausgefunden:

Level 4 bis 8 "Haha"
Level 9 bis 12 "Grip"
Level 13 bis 16 "Reap"
Level 17 bis 20 "Seed"
Level 21 bis 24 "Grow"
Level 25 bis 28 "Tall"
Level 29 bis 32 "Yali"

Hard Drivin (Amiga)

Ein Tip für alle Rennfahrer hat Michael Gantner aus Kreuztal. Er weiß, wie wir uns das Leben auf der Hard-Drivin-Strecke etwas leichter machen können. Zuerst stellt man die Gangschaltung auf Keyboard. Die Lenkradkontrolle kann man beliebig einstellen. Jetzt fährt man auf Höchstgeschwindigkeit und drückt die Taste "N". Nun wird man auf dem Rasen nicht mehr langsamer und kollidiert nicht mehr mit anderen Fahrzeugen. Auf der Stunt-Strecke ist dieser Cheat aber nicht zu empfehlen. *vw*

Starquake (MS-DOS)

Alexander Reichmann aus Mühldorf hat in Starquake alle Teleporter gefunden. *vw*

— Moist — Raid
— Abyss — Cloud
— Rubia — Pulse
— Moria — Hidee
— Louse — Quand
— Water — Nugae
— Limma — Kyang
— Bagel

Jumping Jackson (Amiga)

Kay Weber aus Herdorf hat die Paßwörter für Jumping Jackson auf dem Amiga auf Lager.
Für die A-Levels: Rock'n'Roll
Noises
Tenebre
Für die B-Levels: Synthe
Funk
Elvis *vw*

Clown-O-Mania (Amiga)

Wer bei Clown-O-Mania auf unendlich viele Schüsse und Sprünge steht, sollte einmal den Tip von Dennis Hansen aus Düsseldorf ausprobieren. Nach dem Titelbild beide Maustasten, Feuer und die G-Taste gleichzeitig drücken. Jetzt müßte es klappen. *vw*

Indiana Jones — Action Adventure (Amiga, ST)

Jan-Eric Schulze aus Dahl verschafft Euch unbegrenzt Continues für unseren Helden. Einfach in der High-Score-Liste den Namen "Sillynam" eintragen, und Ihr könnt endlos weiterspielen. *vw*

Chaos strikes back (ST)

Martin Sieben aus Hamm hat einen interessanten Tip zur allseits geliebten Lord Chaos-Hatz. Man tötet den roten Drachen mit "Mon Zo Gor Sar". Dann drückt man "Esc" und hält die "Alt"-Taste gedrückt, während man "Lord Librasulus smites thee down" eingibt. Dann spielt man weiter. Der tote Drache hinterläßt den "Firestaff", und selbst der "Evil Dark Lord" dürfte jetzt kein Problem mehr darstellen. *vw*

Rotor (Amiga)

Hier sind sieben Codes für Rotor auf dem Amiga. Das ganze wurde eingeschickt von Oliver Albrecht aus Hannover.

— GAG
— LIP
— SLY
— MEW
— AWE
— TNT
— Battle Sim Code PIT *vw*

VIDEO-SPIELE TIPS

Sidearms (PC-Engine)

Frank Horsmann aus Heinsberg hat herausgefunden, wie man das Spiel verlangsamt. Drückt dazu im Titelbild das Joypad nach unten, Taste <I>, <II> und <Run>. *hf*

Power Drift (PC-Engine)

Von Stefan Spicker aus Fulda kommt ein Continue-Tip zu "Power Drift". Im "Game Over"-Bild drückt man zusammen <I>, <II>,<Select> und ein- bis zweimal <Run>. Das Spiel fängt man dann bei der Runde an, in der man aufgehört hat. *hf*

Sokoban (Mega Drive)

Norbert Eschrich aus Stuttgart spielte fleißig Sokoban auf dem Mega Drive. Hier sind seine Paßwörter:

MARINA!!
MALIBU
SANPEDRO
VENTURA?
SANDIEGO
PASADENA
!BEVERLY
MELROSE!
[illegible]
WESTWOOD
WILSHIRE
VENICE??
FIGUEROA
SUNSET
ORANGE
HARBOR
CENTRAL
WESTERN!
?VALLEY?
GLENDALE
FOOTHILL
VANNUYS!
CRENSHAW
IMPERIAL

Holger Ilchen aus Plochingen hat ein Paßwort für Level 250 erspielt, mit dem man sich auch alle vorhergehenden Levels noch einmal anschauen kann. Es lautet "MICKEY". *hf*

Ghouls'n Ghosts (Mega Drive)

Frank Osper aus Borken hat entdeckt, wie man direkt zum Endmonster gelangt. Geht dazu viermal ins Option-Menü und wieder zurück. Drückt dann 16mal den <A>-Knopf. Dann das Steuerkreuz zweimal nach oben drücken, zweimal nach unten, einmal nach links, einmal nach rechts und wieder nach links. Wenn die Musik aufhört zu spielen, müßt Ihr das Steuerkreuz sofort nach rechts lenken. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, ertönt der gleiche Ton, wie wenn man das Option-Menü aktiviert. Wenn man jetzt nach unten lenkt und zweimal <Run> drückt, sollte man beim Endgegner sein. Wenn's nicht gleich klappt, am besten noch mal probieren. *hf*

American Pro Football (Sega)

Auch hier haben René Winterfeld und Richard Schulz kräftig rumgerangelt. Mit den folgenden vier Paßwörtern hat man schon einige Mannschaften besiegt und kann sich ungebremst auf schwierigere Gegner stürzen. *hf*

[illegible]
[illegible]
[illegible]
NFFF63RFWFFH3FNKFWQ7FFF2FF

Casino Games (Sega)

Auch für "Casino Games" haben René und Richard einige Paßwörter. Als Namen sollte man immer Mr. "R.S" eingeben. Mit dem letzten Konto dürfte es kein Problem mehr sein, auf über 1 Million Dollar zu kommen. Noch ein Tip: Mit der elften Kontonummer sollte man zur "Slot Machine" gehen und dort 25-Dollar-Münzen einwerfen. *hf*

Level	Paßwort	Level	Paßwort
1	GOGHCACACNI	17	JAJICBCACNO
2	PHHGFGJELP	18	KFIIGMGJELL
3	CHGIGBCAGNJ	19	NPJHCICAGMB
4	EIEBEOCAINC	20	LILOIHCAILK
5	HMGIGBGOKLJ	21	JMJHIIGOKKM
6	OMGBGLHFMLF	22	IMJOJCHFMLB
7	LLGBHJGPOKP	23	JLJOIAHPOKI
8	LHGFHCHKAMI	24	LHJKIJGKALJ
9	JAGGCACACOE	25	JAJINPDACME
10	KFHEGFGJEMH	26	KFIIJKHBEMB
11	NPGPGBCAGLP	27	NPJHJODJGKK
12	LIEEOECIALO	28	LILOLBLJIKL
13	JMHHGBGOKLH	29	JMJHJOPFKKF
14	IMDOGLHFMLB	30	IMJOJEOKMKD
15	JLBOHJGPOKJ	31	JLJOIGNAOKL
16	LHJKHCHKAMA	32	gibt's nicht

Paßwörter für Herzog Zwei

Be Ball (PC-Engine)

Matthias Eckardt und seine beiden Brüder haben intensiv "Be Ball" gespielt und schließlich gelöst. Matthias stellt die Paßwörter gerne zur Verfügung, mit denen man sich auch die niedrigeren Levels anschauen kann. Für Level 10/50 gebt Ihr die Zahl 677261 ein, für Level 5/01 die Zahl 321310. Um in einen niedrigeren Level zu gelangen, drückt man das Joypad nach unten.

Auch sonst hat Matthias einige Tips für Euch parat:

Der japanischen Anleitung war zu entnehmen (glücklich der, der japanisch lesen kann), daß die vier Kugeln verschiedene Eigenschaften haben. Mit der roten kann man wunderbar Monster abschießen. Die blaue Kugel flitzt wie verrückt umher, wenn man sie einmal angestupst hat und sie dann sich selbst überläßt. Mit ihr kann man allerdings schlecht Mauern einschlagen. Dafür ist die schwarze Kugel da. Ein Schubser langt, und die Mauer ist im Eimer. Die grüne Kugel hat keine besonderen Eigenschaften.

Wer in einer Runde keine Monster erledigt, wird mit 10000 Extrapunkten und fünf Diamanten belohnt.

Mit der schwarzen Kugel sollte man so viele Mauern wie möglich zerbröseln. Dahinter sind oft Früchte, Schutzschilde, Erdbeben oder Diamanten versteckt.

Wer 30 Diamanten zusammenbekommt, kann in einer Bonusrunde Extraleben ergattern.

Bei einem Spiel mit zwei Joypads kann man sich als zweiter Spieler so lange zuschalten, wie der erste Spieler noch Leben hat. Allerdings wird dieses vom Leben-Konto des ersten Spielers abgezogen.

Bei 30 Diamanten kommt nach der Spielrunde eine Extrarunde, bei der man auf japanisch hintereinander gefragt wird, ob man für die 30 Diamanten in die Bonusrunde will, für fünf Diamanten ein Extraleben kaufen oder das Spiel fortsetzen will. Joypad nach links bedeutet ja, nach rechts heißt nein. *hf*

Kontonummern für Casino Games

Guthaben	Kto.-Nr.
1900 Dollar	4447435443
6500 Dollar	4442430449
7050 Dollar	9442401444
11255 Dollar	6216172113
13200 Dollar	0105093002
17400 Dollar	3438320337
21400 Dollar	2428213226
100400 Dollar	6664756660
358800 Dollar	3836621331
763420 Dollar	0481571882
999990 Dollar	2238222332

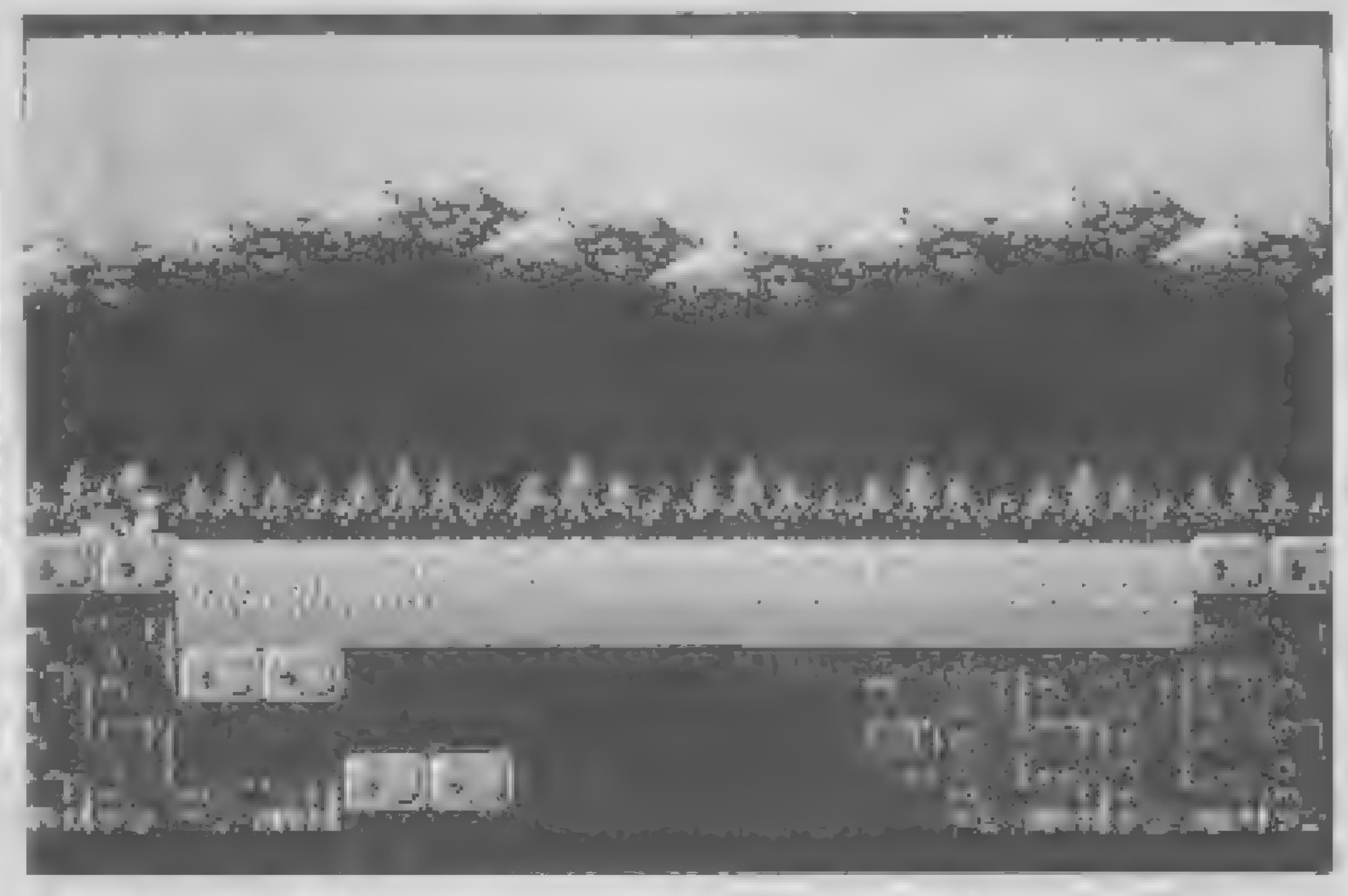
Super Hang On (Mega Drive)

Gebt mal folgendes Paßwort von Simon Keckeis aus Bregenz ein und staunt über die Summe, die Euch plötzlich zur Verfügung steht. *hf*

6FF3F546F35564
FFOSLF1MSJEDGE

Gegenstand	Paßwort			
Rippe	1NKJ	5817	äW!K	!M79
dto. + Herz	WKM3	ö5G4	9R@G	5MYN
dto. + Auge	KNOV	M@M'	KXJ2	1a6Z
dto. + Klaue	LXJ7	66JQ	ü@RQ	L!GT
dto. + Ring	LXJP	62JN	3@N8	MPGT

Paßwörter für Simon's Quest



Wenn man sich hier mit der Rippe hinkniet, passiert etwas (Nintendo)

Simon's Quest (Nintendo)

Anne Hoffmann aus Berlin gab uns ein paar Tips, wie man bei Simon's Quest weiterkommt. Sie schreibt, daß das immer wiederkehrende Problem darin besteht, das Spiel weiterzuführen, wenn Simon einen von Draculas Körperteilen erkämpft hat. Ist man gerade stolzer Besitzer der Rippe geworden, läuft man zum dritten Dorf (siehe Karte) und geht kurz davor die Treppe runter. Dann nimmt man das rote Kristall, kniet sich auf dem letzten Stein vor dem Wasser hin und wartet ab.

Das erkämpfte Herz zeigt Simon dem Fährmann und fährt mit ihm über den See. Dann läuft man durch Dorf 5 und kniet sich, wieder mit dem roten Kristall in der Hand, hin und wartet ab.

Bei intensivem Spielen und Befragen der verschiedenen herumlaufenden Dorfbewohner kommt man dann darauf, was man mit dem Kristall machen muß. Was passiert, wenn man sich mit dem Kristall hinhockt, wollen wir Euch jedoch nicht verraten. Ihr sollt ja schließlich Euren Spaß haben. Anne hat uns für die verschiedenen Spielstufen gleich ein paar Paßwörter mitgeschickt. Gebt bitte anstelle des unten gedruckten "ä" ein Herzchen ein, anstelle des "ö" die Raute und anstelle des "ü" den Pfeil nach oben ein. *hf*



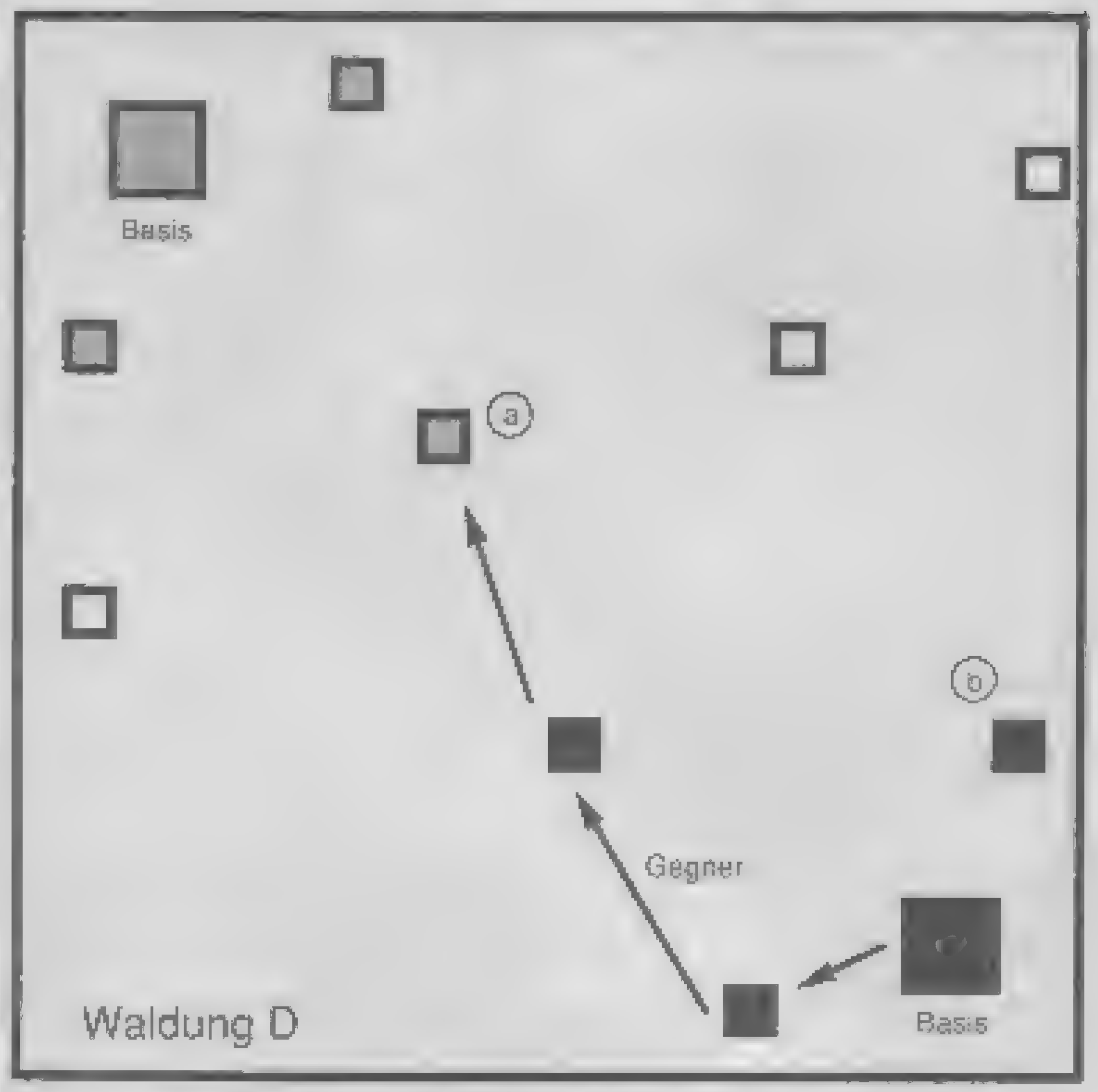
Das Tal, in dem Simon sein Abenteuer bestehen muß (Nintendo)

Rod-Land (Automat)

Alexander Birnbaumer aus Wien schreibt uns, wie man ein komplett neues Spiel einstellen kann. Dazu wirft man eine Münze ein, drückt den Joystick dreimal nach unten und betätigt dann erst die Start-Taste. Am Automaten stehen jetzt 32 komplett neu gestaltete Levels zur Verfügung. *hf*

Curse (Mega Drive)

Bei dem superschweren Ballerspiel "Curse" kann man sich zu Beginn beliebig die Ausrüstung zusammenstellen. Ren Ladgaillerie hat herausgefunden wie es funktioniert. Drückt im Titelbild zusammen <A>, <B>, <C> und <Start>. Dann seid Ihr im Ausrüstungsmodus. *hf*



Strategischer Einsatzplan für "Waldung D". <A> sollte man zuerst verteidigen, <B> wird dann eingenommen und schließlich die Hauptbasis angegriffen.

Super Shinobi (Mega Drive)

Sascha Braun aus Dudweiler hat "Super Shinobi" durchgespielt und verrät hier Tricks, um das Spiel zu schaffen.

Bevor man das Spiel beginnt, sollte man die Anzahl der Shurikans im Option-Menü auf Null stellen und eine Weile warten. Es ertönt nach kurzer Zeit ein Ton, und die beiden Nullen verwandeln sich in eine liegende Acht, das Zeichen für "unendlich", wie Ihr es vielleicht noch aus dem Mathematikunterricht kennt. Im Spiel werden jetzt 999 Shurikans angezeigt, die sich jedoch nicht verringern.

Level 1.1

Sofort am Anfang sollte man die Sprungmagie wählen ("Jitsu of Fushin"). Dann macht man den Sprungsalto und streut Messer nach rechts. Am oberen Bildschirmrand erscheint jetzt eine Zusatzmagie, die man aber nur dann sehen kann, wenn man ziemlich hoch springt.

Nach der ersten Mauer stehen im Hintergrund mehrere Bambusstäbe. Beim letzten dreht man sich wieder nach links, springt und streut Messer. Es erscheinen 50 Zusatz-Messer, die wir dank der 999 Pfeile jedoch nicht benötigen.

Am Ende des Levels stehen zwei kleine graue Säulen. Stellt Euch darauf, springt und streut Messer nach rechts. Oben rechts in der Ecke erscheint ein Herz, das man ebenfalls nur durch die Sprungmagie erreicht.

Level 1.2

Nachdem man das erste Haus verlassen hat und auf dessen Holzveranda steht, springt man und streut Messer nach rechts. Hier erscheint wieder ein Herz.

Wenn man wieder zurück zum ersten Haus muß, um dort in den unterirdischen Tunnel zu hüpfen, springt man und streut Shurikans. In der Tunnelöffnung erscheinen 50 Messer. Zwischen den beiden Bambus-Fahrstühlen im zweiten Haus gibt's ein Extraleben. Dazu wieder springen und Shurikans streuen. Dort hinein sollte man aber nur mit der Schutzmagie springen ("Jitsu of Ikazuchi").

Level 2.1

Am Abgrund, an dem man das erste Mal auf einen den Wasserfall herunterfließenden Baumstamm springen muß, gibt's ebenfalls ein Extra. Wartet bis der Baumstamm auf Kopfhöhe ist. Springt, macht einen Salto und verschießt Shurikans nach rechts. Ihr müßt wieder auf dem Baumstamm landen, um nicht ein Leben zu verlieren. Wenn alles geklappt hat, muß am unteren Bildschirmrand das Extra sein. Schnappt Euch dieses und springt schnell wieder auf die rettende Klippe.

Am Ende des Levels muß man über drei Baumstämme springen, um zum Levelausgang zu gelangen. Wenn Ihr auf dem dritten Baumstamm steht, springt Ihr und streut Messer nach rechts. Es erscheint dann ein Extraleben.

Level 2.2

Springt über den ersten Abgrund und hüpft dann auf den Balkon, der gleich rechts davon folgt. Springt dann hoch und schmeißt ein Messer nach links. Wenn Ihr ein Geräusch hört, macht Ihr einen Salto nach links (ohne im Abgrund zu landen) und schnappt Euch die 50 Messer, die jetzt aufgetaucht sind.

Wenn Ihr auf dem letzten Dach vor dem Levelausgang steht, streut Ihr Messer auf die Hauswand. Dort erscheint dann eine Extramagie.

Level 3.1

Hinter dem Zaun steht ein grüner Container. An dessen oberer rechten Ecke ist ein Herz versteckt. Wenn Ihr dagegen schießt, erscheint es.

Auch beim letzten roten Mauerstück gibt es ein Extra. Springt auf die Mauer und streut Messer nach rechts. Es erscheint dann eine Extramagie.

Level 3.2

Fahrt im zweiten Lift nach unten und schießt dabei auf den Fußboden der zweiten Etage. Dort ist ein Extraleben versteckt.

Wenn Ihr im dritten Aufzug steht, feuert man auf die Pakete, die links im unteren Teil des Flugzeugs stehen. Dort erscheinen 50 Messer.

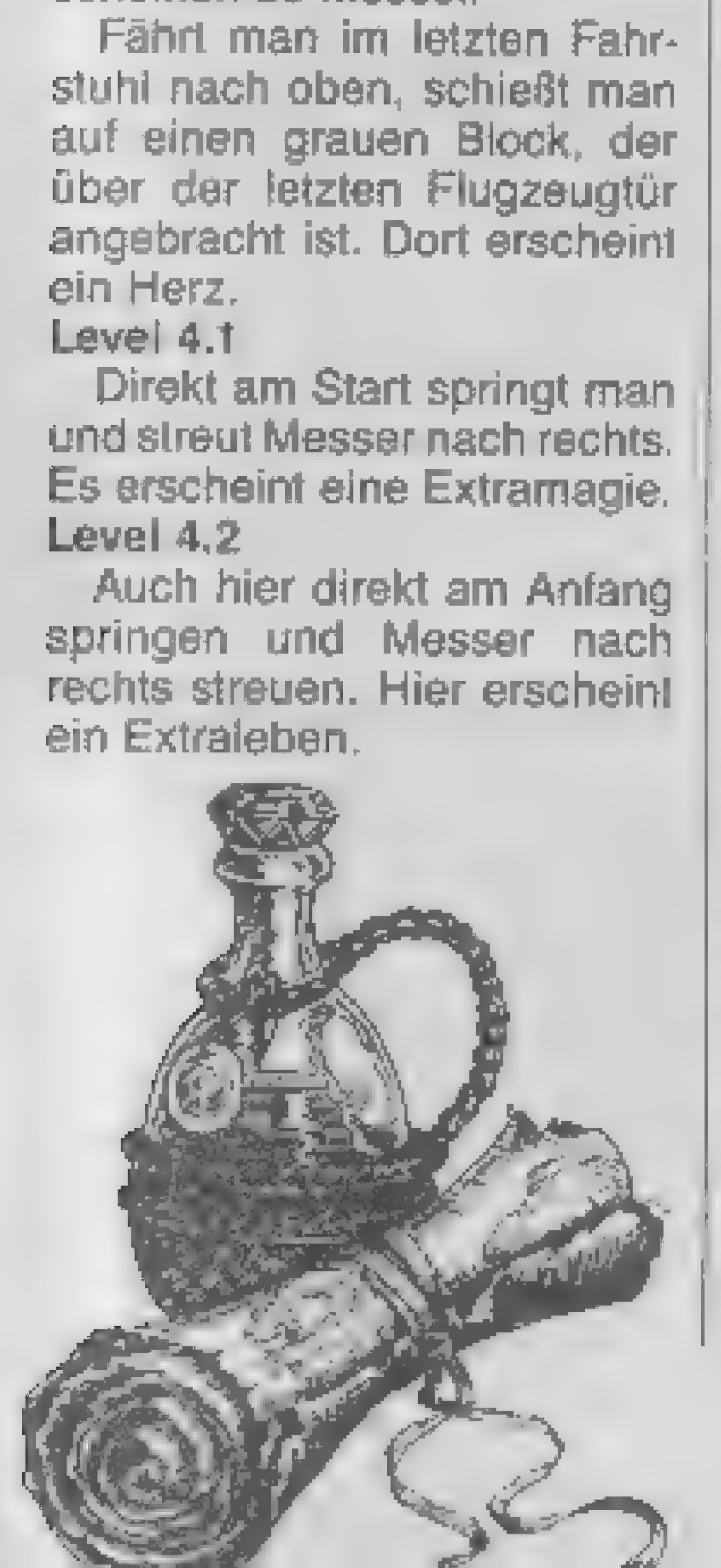
Fährt man im letzten Fahrstuhl nach oben, schießt man auf einen grauen Block, der über der letzten Flugzeugtür angebracht ist. Dort erscheint ein Herz.

Level 4.1

Direkt am Start springt man und streut Messer nach rechts. Es erscheint eine Extramagie.

Level 4.2

Auch hier direkt am Anfang springen und Messer nach rechts streuen. Hier erscheint ein Extraleben.



Level 5.1

Wie in Level 4.1 vorgehen. Auch hier erscheint eine Extramagie.

Auf dem Dach des Hochhauses geht man an den linken Bildschirmrand, macht einen Salto und streut Messer nach links. Eine Etage tiefer erscheint dann ein Herz.

Level 5.2

Springt am fünften Brückenpfeiler nach oben und schießt. Versteckt hinter den Eisenstäben des Pfeilers kommt dann ein Herz zum Vorschein.

Wenn man das Ganze am siebten Pfeiler wiederholt, erscheint ein Extra.

Vor dem Levelausgang gibt es eine kleine Plattform. Springt mit einem Salto auf diese und streut dabei Messer. Auf der Plattform erscheint dann ein Extraleben.

Level 6.1

Wenn man das erste Haus fast hinter sich gebracht hat, sieht man in der untersten Etage ein grünes Rechteck, das neben der rechten Hauswand hängt. Schießt man darauf, erscheinen 50 Messer.

An der linken Hauswand des zweiten Gebäudes steht in der untersten Etage ein brauner Block mit japanischen Schriftzeichen. Steht man vor dem Haus und schießt auf das dritte Kästchen, erscheint eine Extramagie. Ist man im Haus und schießt auf das Kästchen rechts oben, erscheint ein Herzchen.

Level 6.2

Wenn man auf dem zweiten Eisenbahnwagen steht, springt man in die Luft und schießt nach rechts. Es erscheint ein großes Herz.

Am Ende des Levels marschiert man unter das "Exit"-Schild, duckt sich und schießt nach links. Es erscheint eine Extramagie.

Level 7.1

Auf dem Container vor dem zweiten Schlauchboot macht man einen Salto und streut Messer nach rechts. Es erscheint ein "POW"-Symbol.

Springt man auf das letzte Schlauchboot vor dem Levelausgang, macht dabei einen Salto und streut Messer, erscheinen 50 Messer.

Level 7.2

Direkt am Anfang hockt man sich hin und schießt nach links. Es erscheint ein "POW"-Symbol. In der dritten Etage marschiert man an das rechte Ende, duckt sich und schießt nach rechts. Es erscheint ein großes Herz.

hf

Level	Paßwort	Level	Paßwort	Level	Paßwort
1	BDHP	21	UGRW	41	GKWD
2	JXMJ	22	WZIN	42	LMFU
3	ECBQ	23	HUVE	43	UJOP
4	YMCJ	24	UNIZ	44	TXHL
5	TQKB	25	PQGV	45	OVPZ
6	WNLP	26	YVYJ	46	HDQJ
7	FXQO	27	IGGZ	47	LXPP
8	NHAG	28	UJDO	48	JYSF
9	KCRE	29	QGOL	49	PPXI
10	VUWS	30	PQZP	50	QBDH
11	CNPE	31	RYMS	51	IGGJ
12	WVHI	32	PEFS	52	PPHT
13	OCKS	33	PQSN	53	CGNX
14	BTDY	34	NQFI	54	ZMGC
15	COZQ	35	VDTM	55	SJES
16	SKKK	36	NXIS	56	FCJE
17	AJMG	37	NQNK		
18	HMJL	38	BIFA		
19	MRHR	39	ICXY		
20	KGFP	40	YWFH		

Paßwörter für Chips Challenge

Herzog Zwei (Mega Drive)

René Winterfeldt und Richard Schulz aus Frankfurt spielten nach unserem Aufruf in der *POWER PLAY* 5/90 wie verrückt das Strategie-Actionspiel "Herzog Zwei" und schafften alle Levels. Die Paßwörter sind in der Tabelle aufgeführt. Verständlicherweise gibt es zum 32. Level kein Paßwort, denn danach ist das Spiel gelöst. René und Richard haben uns ein paar Tips geschickt, wie man den Computer mit dem 31. Paßwort endgültig besiegt. Das Spiel findet dann auf Waldung D statt, die eigene Basis ist hier in der linken oberen Ecke, der Gegner sitzt rechts unten. Die auf dem Bild hellgrau gezeichneten Basen sind die eigenen, die dunkelgrauen die vom Gegner. Als allererstes sollte man zu der auf dem Bild mit <A> eingezeichneten Basis fliegen und diese mit Sam-42 und Tax-52 verteidigen. Der Computer wird sich gleich zu Beginn diese Basis vorknöpfen und sie wie verrückt beackern. Man darf diese Basis auf keinen Fall aufgeben, da der Computer sonst zu viele Freiheiten hat. Von dieser Basis aus bevölkert man die restlichen Basen mit Infanteristen. Die mit <B> eingezeichnete Basis bekommt man, indem man mit dem Flugzeug so dicht heranfliegt, daß die dort stationierten GRM-34A zwar schießen, aber nicht treffen. Dort setzt man dann 10 bis 15 Tax-42 ab und wartet, bis diese alle Gegner besiegt haben. Dann programmiert man diese auf Angriff der Hauptbasis um und muß nur noch abwarten, bis die Computer-Hauptbasis zugrunde geht. *hf*

Track & Field II

Sascha Klein aus Murrhardt hat einen Tip für alle, die beim Hammerwerfen nicht vorankommen. Bewegt den Hammerwerfer so langsam wie es geht. Der Powerstab sollte möglichst auf Null sein. Sobald der Werfer anfängt zu blinken, drückt man die Taste <A> solange, bis der Winkel 80° erreicht. Der Ball fliegt jetzt zwar nur ein paar Meter weit, das sollte uns aber nicht irritieren, denn angezeigt werden 92,04 m. So kann man sich leicht qualifizieren. *hf*

Chips Challenge (Lynx)

Herbert Rentsch aus Kilchberg in der Schweiz hat "Chips Challenge" auf dem Lynx ausgiebig gespielt. Die Paßwörter möchte er verzweifelten Spielern gerne zur Verfügung stellen. *hf*

Nemesis (Game Boy)

Guido Bülow hat sich sofort das Game-Boy-Modul "Nemesis" besorgt. Wenn man nach dem zweiten großen Raumschiff, das auch am Anfang auftaucht, das merkwürdige Ding an der Decke abschießt, und dann genau an der Stelle nach oben fliegt, kommt man in einen geheimen Level. Dort gibt's Extra-Waffen und einiges an Punkten. *hf*

In dieser Rubrik der Power-Tips übersetzen wir exklusiv für Euch die "Clue Books". Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den Spieleherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarkleine Auflösung eines Puzzles, sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform. Natürlich ist es aus Platzgründen nicht möglich, so ein Clue Book auf einmal abzudrucken. Deshalb müssen wir die Übersetzungen auf mehrere Ausgaben verteilen.

Heute beginnen wir damit, die rätselhaften Mysterien des Rollenspiels Might & Magic II zu enthüllen. Im letzten Teil der Clue-Book-Übersetzung dieses Rollenspielknüllers gibt's dann einen besonders feinen Leckerbissen. Alle Gegenstände und Monster werden in einer famosen Tabelle haarklein erklärt. Bevor wir aber alle Geheimnisse der Gegenstände und Monster von Might & Magic II enthüllen, gibt's erstmal feine Karten und Beschreibungen aller Städte und tiefen Dungeons im Lande Cron. Eine Liste mit Fundorten von NPC's darf ebensowenig fehlen wie Kniffe, um alle Zaubersprüche auf einmal zu lernen oder sein Party nachhaltig zu verbessern.

mh/vw

Die Rätsel des Fantasy-Rollenspiels Might & Magic II sind von nun an kein Geheimnis mehr: Hier ist der erste Teil des frisch übersetzten Clue Books.

Might & Magic II

(Teil 1)

Coraks Reisetagebuch

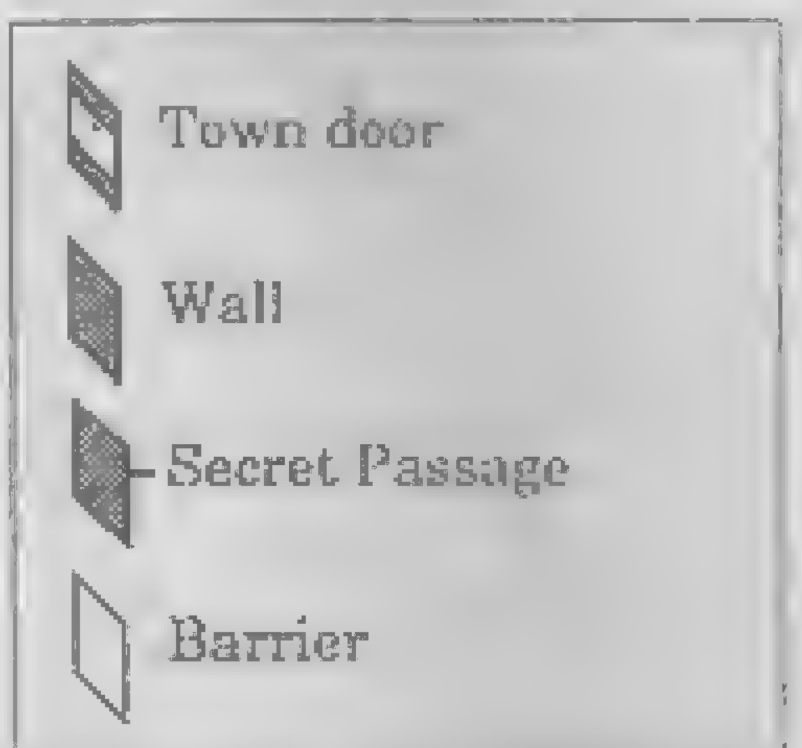
Corak der Geheimnisvolle verschwand in einem feurigen Energieball, während er nach einer Möglichkeit suchte, die Welt von Cron vor der Zerstörung zu retten. Er hatte den Führern des Reiches nichts von seinen früheren Rettungsversuchen und Fahrten berichtet. Deshalb ließen sie fieberhaft nach Hinweisen suchen, um die drohende Vernichtung vielleicht doch noch abzuwenden. Man hatte die Hoffnung schon fast aufgegeben, als man endlich das Reisetagebuch von Corak dem Geheimnisvollen fand.

In diesem Tagebuch werden alle Landschaften von Cron ausführlich dargestellt. Das heutige Cron, einschließlich der fürchterlichen Element-Ebenen, teilt sich in viele Abschnitte auf. Gebiete von besonderer Bedeutung, wie Burgen, Städte, Straßen, Höhlen und Verliese sind extra aufgeführt. Ruinen werden ebenso erwähnt wie geheime Pfade und Durchgänge. Hinweise machen auf besonders gefährliche Gebiete aufmerksam.

Selbstverständlich ist in Coraks Tagebuch auch eine Liste aller wichtigen Gegenstände, Waffen und Monster, die dem Abenteurer während seiner Reisen durch Cron begegnen.

Corak hat uns in seinen Aufzeichnungen viele Rätsel und geheimnisvolle Geschichten hinterlassen. Es wird erzählt, daß derjenige Abenteurer, der diese Rätsel entschlüsselt, das Verhängnis von Cron abwenden kann.

Das Buch von Corak wird dem braven Helden als Führer und Helfer mit auf den Weg gegeben. Mit Beharrlichkeit, Ausdauer und ein wenig Glück kann er Cron vor einem katastrophalen Ende bewahren.



Legende zu den Städten und den Katakomben

Die Karten von Cron

In der Welt von Cron müssen 60 Bereiche von den Helden durchwandert werden. Dabei ist es sehr mühsam und zeitaufwendig, jede Karte selber zu zeichnen, deshalb werden alle wichtigen Punkte in diesem Handbuch aufgeführt. Während des Spiels wird dringend empfohlen, daß einer der Abenteurer die Fähigkeit des Kartographierens besitzt. So werden automatisch Karten gezeichnet, die durch Drücken der Taste "M" jederzeit abgerufen werden können. Leider werden bei dieser Methode keine geheimen Türen und Gänge aufgezeichnet. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, die folgenden Karten genau zu studieren. Hier sind z.B. durchlässige Wände eingezeichnet.

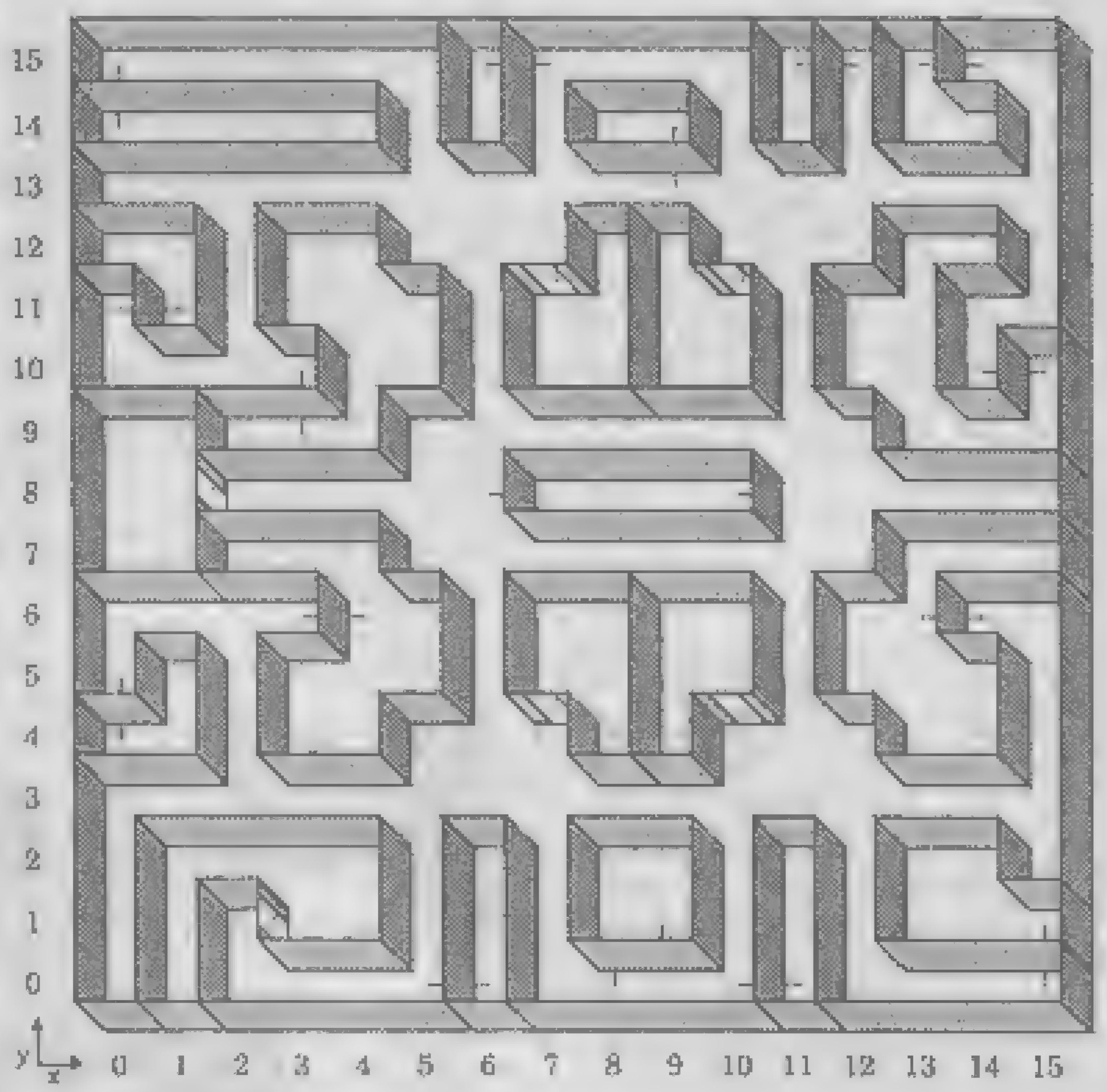
Legende zu den Städten und den Katakomben

1. Normale Tür
2. Wände
3. Geheimwände
4. Unsichtbare Barriere

Die Katakomben

16 verschiedene, natürlich entstandene Höhlen findet man im ganzen Land. Unter jeder der fünf Städte ist so eine Kaverne und einige andere sind übers Land verstreut zu finden. Diese Höhlen dienen oft als Heim, Versteck oder Treffpunkt von gefährlichen Kreaturen. Generell ist der Aufenthalt in diesen Kavernen unsicher, aber diese Gefahren können bezwungen werden.

Euer Abenteuer beginnt in Middlegate



Die Höhle unter Middlegate

Wenn Ihr merkt, daß eine Höhle sich als zu schwierig für Eure Truppe erweist, kehrt später wieder zurück, wenn die Charaktere stärker und besser bewaffnet sind.

Die Stadt Middlegate

Die wichtigste Stadt und der Handels-Mittelpunkt aller Städte im Lande Cron ist Middlegate. Middlegates weite Einkaufspassagen mit den vielfältigen Geschäften machen aus dieser Stadt etwas Besonderes. Jedes Gebäude ist bewohnt, manche Einwohner haben allerdings etwas gegen unbefugtes Betreten ihrer Wohnstatt. Einige der Plätze, die unbedingt aufgesucht werden sollten, sind: die Arena, Travel Moore, Otto Mapper Esq., und der freundliche Wizard Nordon.

Führer durch Middlegate

1. Middlegate Inn
2. Gateway Tempel
3. Turkov's Training
4. S.J. Blacksmith
5. Slaughtered Lamp
6. Sleepy's Mage Guild
7. Poormann's Portal
8. Lock and Key LTD.
9. Travel Moore
10. Track and Trail
11. Edmunds Expeditions
12. Otto Mapper Esq.
13. Brain Detoxification
14. Middlegates Arena
15. Eingang zu den Höhlen
16. Ausgang in die Wildnis

Die Höhle unter Middlegate

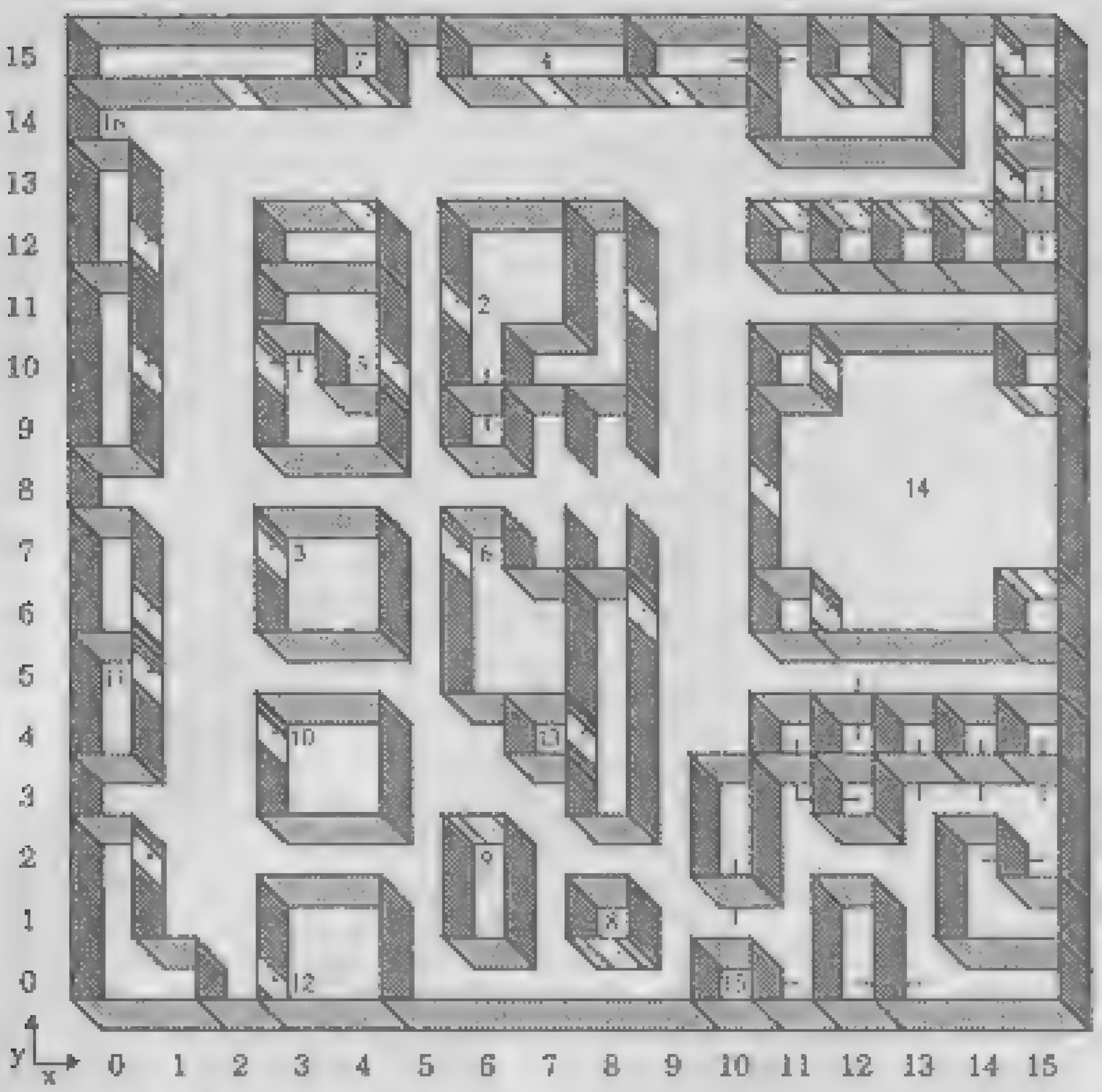
Diese Kaverne ist das Versteck einiger waghalsiger und rücksichtsloser Krimineller. Zwei rivalisierende Banden kämpfen um die Herrschaft dieses Untergrundkomplexes. Beide haben etwas Wertvolles aus der Stadt über der Höhle gestohlen und hier verborgen. Die geheimen Verstecke dieser Schätze sind stark bewacht. Aber für diejenigen, die diese Kostbarkeiten zu den rechtmäßigen Besitzern in Middlegate zurückbringen, warten große Belohnungen. Untersucht auf alle Fälle die Wände in diesem Labyrinth genau. Viele wichtige Informationen offenbaren sich dem aufmerksamen Beobachter.

Die Stadt Sandsobar

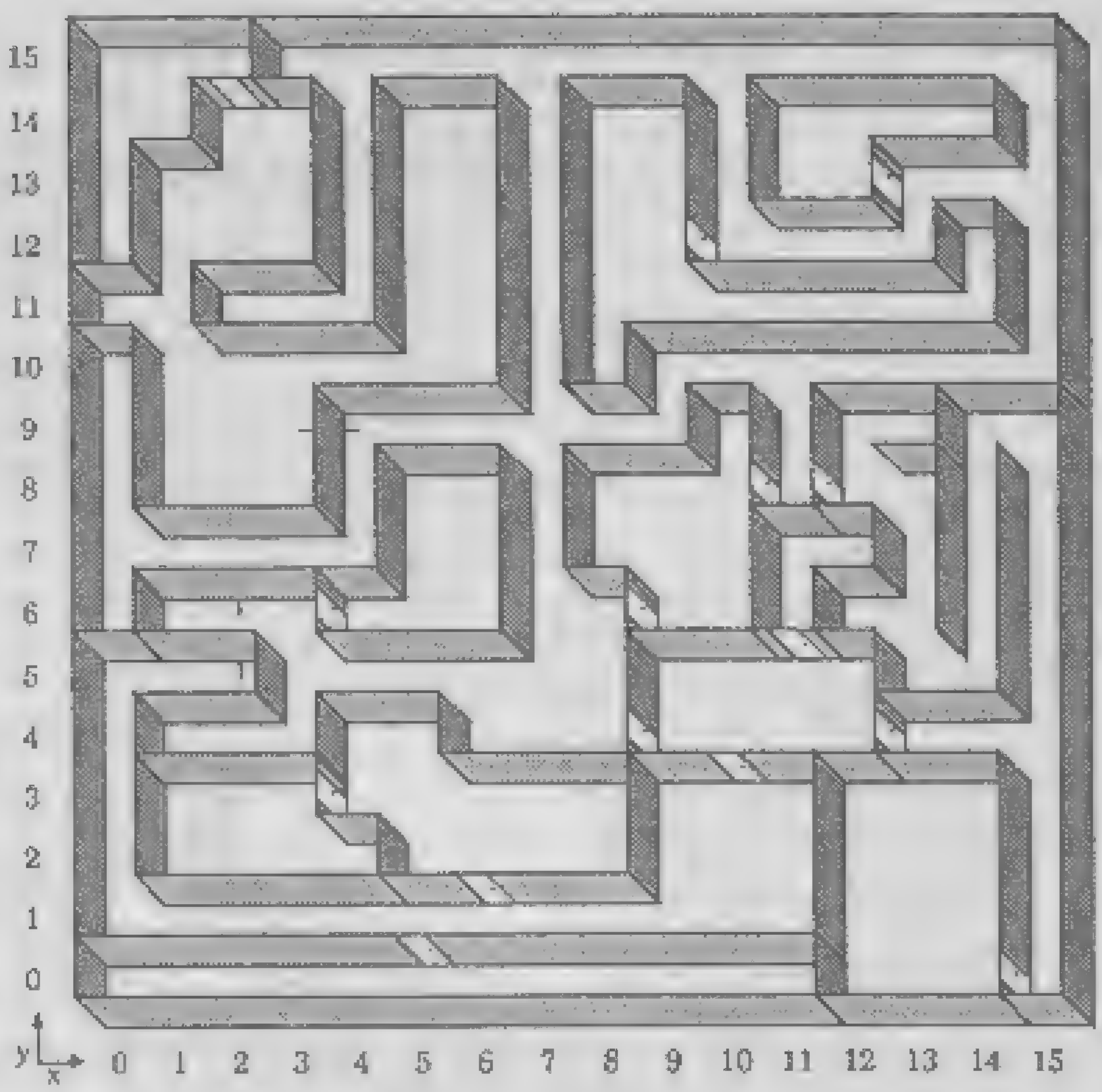
Diese Stadt wird von äußerst sparsamen Wüsten-Händlern geführt. Vorsicht und Mißtrauen beherrschen das Leben in dieser Stadt, also seid auf der Hut. Die Kriminalität ist genauso populär wie das Glücksspiel. In den Slums von Sandsobar sind Gewalt und Betrügereien an der Tagesordnung, und die Preise für Waren sind im Verhältnis zu deren Qualität viel zu hoch. Die schmalen Gassen der Stadt beherbergen zwielichtige Verbrecher und die Besitzer von Geschäften sind auch nicht gerade gesellschaftsfähig. Das einzig positive Merkmal dieser baufälligen Stadt ist die Arena, hier "Monster Bowl" genannt.

Führer durch Sandsobar

1. Hourglass Inn
2. Tempel Benedictus
3. Sheik Training Arena
4. Big Al's Accessoirs



Weiter geht's in Sandsobar



Finstere Monster warten im Dungeon unter Sandsobar

5. Red Lantern Taverne
6. Whirlwind Mage Guild
7. Sirocco Portal
8. Portal Dune
9. Fitpro Locksmith
10. The Embassy
11. Sly's Opportunities
12. The Sandy Dunes
13. The Wizard's Eye
14. Monster Bowl
15. Eingang zur Höhle unter der Stadt
16. Haupttor der Stadt

Die Höhle unter Sandsobar

Diese ungezieferverseuchte Kaverne ist die Wohnstatt zweier ruchloser Diebe. Einer der beiden wird den untrainierten Langfingern Eurer Party helfen, der andere haut Euch übers Ohr. Paßt auf die zahlreichen Fallen auf, die sich hier unten befinden. Zusätzlich können wichtige Informationen für spätere Abenteuer in diesen dunklen Gängen gefunden werden.

In der nächsten Ausgabe geht's mit den restlichen Städten weiter. Bis dahin wünschen wir fröhliche Monsterhatz.

mh/vw

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-Engine RGB + 1 Spiel	**349,-**
CD-Rom	649,-
Joyboard Pro XE 1	149,-
Joypad	39,-
5 Player Adapter	39,-
CD-Games	
Side Arms	99,-
Golden Axe	99,-
Red Allert	99,-
Darius	109,-
Fighting Street	99,-
Final Zone II	109,-
Wonder Boy III	109,-
Engine Games Sonderangebote	ab 39,-

SEGA MEGA DRIVE

Konsole + 1 Spiel	349,-
Sega Games Sonderangebote	ab 49,-

NEU NEU NEU

SNK NEO GEO, die Wahnsinns-Konsole

NEO GEO Konsole	**849,-**
Games	449,-

Game Boy Europaversion	**199,-**
Incl. Tetris	

Atari Lynx Europaversion

Grundgerät	299,-
Blue Lightning	79,-
Electrocop	79,-
California Games	79,-
Gates of Zendocon	79,-
Chips Challenge	79,-

Ankündigungen Juli/August

East vs West	
Imperium	Amiga/IBM/ST
Dragon Flight	Amiga
Resolution 101	Amiga/IBM/ST
Heros Quest	ST
Their Finest Hour	ST
Dynasty Wars	Amiga/IBM/ST
Last Ninja II	Amiga/IBM/ST
Defender of Rome	Amiga/IBM/ST
Flood	Amiga/ST
Bloodwych	C 64
Xenomorph	C 64
F-19	Amiga/ST
Kind of Magic	Amiga/ST/C64
Colonels Bequest	Amiga/ST

C 64 Disk

Champions of Krynn	75,-
Might and Magic II	69,-
Starflight	49,-
Italy 1990	59,-
Tie Break	49,-
Pipe Mania	45,-
Defender of the Earth	45,-
Castle Master	45,-
TV Sports Football	59,-
F 16 Combat Pilot	49,-
Player Manager	59,-
Manchester United	45,-
Footb. Man. Worldc. Edition	39,-
Turican	39,-

C 64 Disk Bestseller

Bomber	59,-
Dragon Wars	49,-
Chambers of Shaolin	49,-
Great Courts	59,-
Panzerstrike	69,-
Rainbow Islands	45,-
X-Out	45,-
Bards Tale III	59,-
Battle of Napoleon	69,-
Curse of Azure Bonds	75,-
Oil Imperium	45,-
Panzerstrike	69,-
Sentinel Worlds	49,-
Steel Thunder	49,-
Ultima V	69,-

Gunship — 49,-

Microprose Soccer	49,-
Pirates	49,-
Silent Service	49,-
Stealth Fighter	49,-

Hintbooks

Bards Tale I/II/III je	29,-
Sierra je	19,-
ADD Games je	29,-
Ultima je	35,-
Mars Saga	29,-
Dragon Wars	29,-
Zak McKracken	19,-

Atari ST Bestseller

Chaos Strikes Back	59,-
Midwinter	79,-
Indiana Jones Adv.	69,-
Manchester UTD	59,-
Xenomorph	69,-
Drakkhen	75,-
Populous	69,-
Rings of Medusa	79,-
Player Manager	49,-
Starflight	69,-
Klax	75,-
Emlyn Houghes Int. Soccer	75,-
Fire and Brimstone	79,-
Sherman M 4	79,-
Footb. Man. Worldc. Edition	59,-
Tie Break	69,-
F-29	75,-
Italy 1990	75,-
Dragon Breath	89,-
Sim City	89,-

IBM

Ultima VI	99,-
Loom	69,-
Castle Master	69,-
Conquest of Camelot	119,-
Dragon Strike	79,-
Heros Quest	119,-
Footb.Man.Worldc.Edition	59,-
Pipe Mania	75,-
Wolfpack	109,-
Xenomorph	75,-
Might and Magic II	99,-
Balance of the Planets	109,-
Rings of Medusa	79,-
Tracon 1	99,-
Scenarios f. Tracon 1	45,-
Escape from Hell	75,-
Colonels Bequest	119,-
Champions of Krynn	79,-
LHX Attack Chopper	119,-
Flight IV	129,-
Railroad Tycoon	109,-
Drakkhen	79,-
Their Finest Hour	89,-
Oilimperium	69,-
Populous	79,-
Sim City	89,-
Lary III	119,-
Indiana Jones	79,-

Amiga

TV Sports Basketball	79,-
Rainbow Island	69,-
Midwinter	89,-
Turican	59,-
Klax	59,-
Champions of Krynn	89,-
Ultima V	89,-
Italy 1990	75,-
Pirates	79,-
Pipemania	69,-
688 Sub	75,-
Their Finest Hour	89,-
Heros Quest	119,-
Larry III	119,-
Dragons Flight	89,-
Emlyn Houghes int. Soccer	75,-
Dragons Breath	89,-
Bomber	79,-
Drakkhen	79,-
1 MB Ram plus Dungeonmaster	249,-
Pirates	79,-
Might and Magic II	89,-
Kaiser	99,-
Tie Break	69,-
Starflight	69,-
Sim City	89,-
Populous	69,-
Rings of Medusa	79,-
Manchester UTD	69,-
TV Sports Football	79,-
Indiana Jones	69,-
Sherman M 4	79,-
Tennis Cup	79,-
Impossamole	59,-
Castle Master	69,-

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446, Fax. 089-5026767
Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

NEU NEU NEU NEU NEU
VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

089/786044



ABGEHOBEN

So fliegt Ihr Battle of Britain

Teil 3

Hier haben wir für alle Hobby-Bomberpiloten den dritten und letzten Teil unseres "Players Guide" für "Their finest Hour: Battle of Britain" von Jan-Christoph Klein. Heute kommen die restlichen Stukamissionen und die reinen Bomber dran. Und jetzt wünschen wir Euch viel Spaß beim Fliegen. *mh/al*

Ju-87 Stuka

5) mittel
Insgesamt in der Luft:
Hurricanes: 8
Bf 109: 2
Stuka: 2

Bei der 5. Mission wird man wieder einmal von einer zweiten Stuka unterstützt, die sogar ihr Ziel trifft. Am Anfang ist der Begleitschutz noch weit von einem entfernt, am dichtesten sind zwei Spitfires in 6 Meilen Entfernung. Sie halten sich in der Nähe der Radarstation auf, auf die man am Anfang direkt zufliegen sollte. Man kann in aller Ruhe seine Bomben abwerfen (wer schon etwas geübt ist, sollte sich die Bomben aufteilen, die vier kleineren Bomben für die Antenne, die große Bombe für das Gebäude). Die Bomben aber nicht zu steil abwerfen. Da der Begleitschutz noch etwas entfernt ist, muß man selber noch etwas mit Spitfires spielen und vor allem auf seinen Freund und auf die Schadensanzeige achten.

Achtung: Wenn die Schadensanzeige in den roten Bereich kommt, sollte man sofort Kurs auf die Küste nehmen und sich nicht mehr auf lange Luftgefechte einlassen.

6) schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 6
Hurricanes: 6
Stuka: 2

Es gibt bei dieser Mission zwei Möglichkeiten, den zwölf englischen Jägern ihr Jagdfieber gründlich zu verderben. Einmal die unfreundliche und einmal die freundliche. Die freundliche Art wäre, die zweite Stuka, die Euch begleitet, mit zu beschützen. Die unhöfliche Art: Werft erst Eure Bomben und kümmert Euch erst dann um den Kollegen. Letzteres ist meist die bessere Möglichkeit, da man so eher heil zu seinem Ziel gelangt. Wenn man sich aber trotzdem entscheidet seinem Freund zu helfen, steht man gleich am Anfang zwei Frontalangriffen mit englischen Jägern gegenüber. Mit etwas Glück und Können lassen sich zwei von den ersten vier Maschinen abschießen. Nun geht es aber erst richtig los. Am besten erst aus der Pilotenposition schießen, bis man vorne nur noch ca. 200 Schuß hat (für besonders günstige Situationen sparen).

Wenn Ihr die zweite Stuka unbedingt durchbringen wollt, solltet Ihr sie am besten dauernd umkreisen und Euch nicht weiter als zwei Meilen von ihr entfernen.

Achtung: Bei beiden Möglichkeiten hat man es schwer, heil sein Ziel zu erreichen, da die Gegner sehr zahlreich sind und ununterbrochen angreifen. Bei dieser Mission keine selbstgemachte Crew in die Begleitmaschine setzen, da diese meistens abgeschossen wird.

7) mittel
Insgesamt in der Luft:
Hurricanes: 9
Stuka: 2

Diesmal steht als Bombenziel das Tangmere Airfield auf dem Plan. Gleich bei Beginn sitzt einem eine Hurricane im Nacken. Man sollte sich aber als erstes um seinen Bombenangriff kümmern und die Hurricane, falls sie allzu frech wird, mit dem Heckschützen erledigen. Nach dem Bombenangriff könnt Ihr gemütlich mit der Begleitmaschine nach Hause fliegen. Zumindest bis zum Kanal solltet Ihr zusammen fliegen. Danach können eventuelle Jagdmaschinen prima per Bordgeschütz erledigt werden.

8) sehr schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 4
Hurricanes: 4

In dieser Himmelfahrtsmission müßt Ihr zwei Schiffe im Kanal bombardieren. Sobald man die ersten Hurricanes sieht, solltet Ihr frontal auf sie zufliegen und eine der beiden im Frontalangriff abschießen. Dann die zweiten sofort mit dem Heckgeschütz beharken (am besten schaltet Ihr die Automatik ab und feuert selbst). Sofort hält man direkt auf das erste Schiff zu und schießt, bevor man es erreicht, mit dem Heckgeschütz auf die hinter einem fliegenden restlichen englischen Jäger. Die Speedbrakes sollte man diesmal nicht verwenden, um nicht an Geschwindigkeit zu verlieren. Nach dem Bombenabwurf beachtet vor allem die beiden Spitfires, die sich aus SE her nähern.

Do-17

1) leicht
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 5
Bf 109: 1
Do 17: 2

In dieser recht einfachen ersten "Do-17"-Mission muß man den Flugplatz Lympne bombardieren. Aber zum Glück steht man nicht ganz allein da. Man wird noch von einem zweiten Bomber (auch eine Do-17) und sogar von einer Me 109 unterstützt. Sofort Kurs aufs Ziel nehmen, und zwar mit voller Motorleistung. Nachdem man die Bombenlast los ist, Kurs auf die nächste Spitfire nehmen und manuell (bloß nicht auf Automatik-Kanonen schalten) abschießen.

Achtung: Wer ganz auf Sicherheit spielen will, sollte, nachdem er die Bomben geworfen hat, sofort Kurs auf den Heimatflughafen nehmen. Oft wird man zwar noch von einigen Spitfires verfolgt, die man aber sehr gut mit den Schützenpositionen abwehren kann. Selbst wenn man abgeschossen werden sollte, ist das nicht sehr schlimm, da man sich ja nicht mehr über feindlichem Gebiet befindet.

2) mittel
Insgesamt in der Luft:
Spitfires: 8
Bf 110: 1
Do 17: 1

Nun geht's mal wieder auf den Kanal. Die Aufgabe: Zwei Schiffe zu bombardieren. Man wird dabei von einer Bf 110 unterstützt, die am Anfang einige Spitfires aufhalten kann, während man selber mit Vollgas auf sein Bombenziel zuhält. Die ersten Spitfires, die aus SW kommen, erreichen einen erst, wenn man schon seine Bomben abgeworfen hat. Wenn das erledigt ist, werden die Angriffe der Feinde schon allmählich stärker. Der Begleitschutz ist meistens ein richtiger Schnarchbolzen, also keine große Hilfe oder wurde schon längst abgeschossen. Also bleibt die leidige Ballerei per MG an Euch hängen.

Achtung: Für Experten empfiehlt es sich, die Bomben auf beide Schiffe zu verteilen, also pro Schiff nur zwei Bomben. Um nicht aus Versehen alle abzuwerfen (was mit der Maus gar nicht so selten passiert), sollte man hier die Tastatursteuerung benutzen. Der Lohn: ca. 30 Punkte mehr.

3) schwer
Insgesamt in der Luft:
Hurricanes: 9
Do 17: 2

Auftrag diesmal: Zerstörung der Sterling Bomberfabriken. Unterstützt werdet Ihr von einer zweiten Do 17. Um dem ersten Angriff einer Hurricane auszuweichen, sollte man sich von seinem Kumpel entfernen. So ist die Hurricane erst mal von einem selbst abgelenkt und kümmert sich um den armen Kollegen (Hä Hä). Jetzt nehmt Ihr Kurs auf die vordere Fabrik, um sie zu zerbomben. Aber da die Gebäude sehr gut gepanzert sind, muß man immer zwei Bomben abwerfen (pro Halle). Während man sich im Anflug befindet, wird man oft von einer Hurricane angegriffen, von der man sich aber nicht ablenken lassen sollte

(lieber auf allen Schützenpositionen die Automatik einstellen und in Ruhe seine Bomben abwerfen). Hat man seine Bomben abgeworfen, hilft die Begleitmaschine. Danach versucht man, sich nach Hause, auf jeden Fall aber bis zum Kanal, durchzuschlagen.

4) sehr schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfires: 6
Hurricanes: 6
Do 17: 3

Hier eine recht schwere Bombenmission. Man muß den Eastchurch-Flugplatz bombardieren, wobei man von zwei weiteren "Do's" begleitet wird, die echte Experten sind. Aber leider ist in dieser Mission kein Begleitschutz vorhanden. Gleich am Beginn hat man das Vergnügen mit zwei Hurricanes, die aus SW nahen. Eine Frontalbegegnung empfiehlt sich nicht unbedingt. Wer aber schon etwas sicherer mit den Bord-MGs ist, kann es ruhig versuchen. Am besten bleibt man hinter den beiden anderen Bombern und wirft seine Bomben auf die übrigbleibenden Gebäude. Am besten alle Bomben auf einmal. Nun geht der Luftkampf los. Aus NNE und SW kommen als erstes je eine Spitfire. Am sichersten ist es auch hier, bei den beiden Begleitern zu bleiben. Das Praktische daran ist, daß die Gegner ihren Angriff vor allem auf die anderen zwei Bomber konzentrieren, allerdings nur solange diese noch heil sind.

Heinkel 111

1) sehr schwer
Insgesamt in der Luft:
Hurricanes: 15
He 111: 4

In der ersten Mission muß man zwei Flugzeugfabriken bombardieren, eine Bomber- und eine Hurricanefabrik. Zusammengerechnet sind vier Bomber in der Luft, was Euch die Sache natürlich erleichtert. Leider treiben sich im Laufe der Mission ganze 15 Hurricanes herum, die gar nicht so freundlich sind. Am besten nimmt man sich die hintere Fabrik vor, da die anderen Bomber sich schon um die erste kümmern und sie ziemlich zerstören. Eine Bombe pro Gebäude reicht, leider ist die Trefferquote bei einem Abwurf mit einzelnen Bomben nicht besonders hoch. Nun versucht noch einigermaßen heil auf Eurem Heimatflughafen zu landen und den feindlichen Angriffen möglichst auszuweichen (leichter gesagt als getan).

Achtung: Die dauernden Angriffe beschädigen Euer Flugzeug ganz schön und auch Eure Munition reicht für eine dauerhafte Verteidigung meist nicht aus. Wenn Ihr die Bomben abgeworfen habt, nehmt Ihr am besten Kurs O, um es noch mindestens bis zur Küste zu schaffen. Wer sich am Anfang etwas Übersicht verschaffen will, sollte einige Sekunden mit der Kamera aufzeichnen und dann zu den einzelnen Gegnern mit der "Air"-Option wechseln.

2) schwer
Insgesamt in der Luft:
Hurricanes: 8
Bf 110: 2
He 111: 1

In der zweiten Mission ist man nur noch 11 Meilen von seinem Bombenziel entfernt. Es handelt sich diesmal um eine einzelne Fabrik, die in Flugrichtung W liegt. Zwei Hurricanes halten sich in der Nähe der Fabrik auf, aber man sollte sich nicht von denen ablenken lassen. Erst den Bombenangriff ausführen, und zwar immer zwei Bomben für ein Gebäude. Zum Glück helfen Euch zwei Me 110, die gar nicht mal so schlecht sind. Man muß im Notfall aber schon selber mal zum MG greifen.

Achtung: Mit dem "Dorsalgunner" kann man oft und gut treffen, aber man sollte nur schießen, wenn der Gegner schon in Schußweite ist (Gunlichter beachten; bei gelb in Reichweite). Nachdem man seinen Bombenauftrag erfüllt hat, sofort versuchen die Me 110 zu erreichen, denn durch ihre Deckung kann man es schaffen, auf seinem Heimatflughafen zu landen.

3) mittel
Insgesamt in der Luft:
Hurricanes: 9
Bf 110: 1
He 111: 2

In dieser nicht allzuschweren Bombermission muß man den gut bekannten Flughafen North Weald bombardieren. Gleich am Anfang nimmt man Kurs auf ihn. Vor dem Angriff auf den Flughafen solltet Ihr Euch aber noch um die einsame Hurricane kümmern, die sich in 2 Meilen Entfernung aus Richtung O nähert. Nach-

PLAYERS GUIDE

dem diese abgeschossen ist, könnt Ihr den Angriff auf den Flugplatz fliegen. (Zwei Bomben pro Gebäude reichen vollkommen, leider ist die Zeit etwas knapp, um alle Bomben akkurat abzuwerfen). Also alles raus, wenn man zwei hintereinanderliegende Gebäude im Visier hat. Nun versucht nach Hause zurückzufliegen, am besten nur einige Meter über der Oberfläche, das verwirrt die Gegner und läßt viele abstürzen.

Achtung: Auf dem Heimflug in Bodennähe am besten den Autopiloten einschalten. Bei Handsteuerung schmiert der Bomber in dieser Höhe relativ leich ab und mit Automatik könnt Ihr Euch besser um die Bord-MGs kümmern. Laßt Euch aber über England in keine langen Luftschlachten verwickeln.

4) sehr schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfires: 14
Bf 110: 1
He 111: 2

Nun wieder eine der "alles wird schnell knapp" Missionen. Die Aufgabe diesmal: Das Middle Wallep Airfield zu bombardieren. Sofort am Anfang naht schon ein Dreierverband Spitfires von hinten (Entfernung eine Meile). Deshalb sofort alle Schützenpositionen auf Automatik stellen und sich selbst in die beste Position begeben (Dorsal). Nun ballert man, was das Zeug hält und schießt so (hoffentlich) zwei Spitfires ab. Die dritte erledigt Ihr am besten mit dem Bug-MG. Nun hat man etwas Zeit gewonnen und beginnt zusammen mit dem anderen Bomber den Angriff. Wer etwas geübt ist, sollte mehrmals über die Gebäude hinwegfliegen und pro Gebäude zwei Bomben abwerfen. Wenn man nicht mehr so viel Zeit hat, da die Spitfireangriffe sich schon verstärken, lieber alle Bomben auf einmal aus dem Schacht lassen. Nun werdet Ihr von feindlichen Jägern eingekreist, probiert aber trotzdem zur Küste zu gelangen. Selbst auf dem offenem Meer und über Heimatfestland werdet Ihr noch angegriffen.

Achtung: Eine äußerst schwierige Mission, bei der Ihr mit der Munition sparsam umgehen solltet. Versucht Euch, wenn es allzu kritisch wird, von dem Begleit-Bomber zu trennen, so geht Ihr den meisten Angriffen aus dem Weg. Zumindest so lange, bis der zweite Bomber abgeschossen worden ist.

Ju 88

1) mittel
Insgesamt in der Luft:
Hurricanes: 8
Ju 88: 1

In der ersten Mission muß man die Venter Radarstation bombardieren. Am Anfang sind schon einige Spitfires recht nahe. Zwei befinden sich in W (Entfernung 12 Meilen) und noch mal zwei kommen aus NNW (Entf. 9 Meilen). Daher sofort Kurs auf W nehmen, wo sich in 12 Meilen Entfernung das Bombenziel befindet. Man sollte mit Höchstgeschwindigkeit darauf zufliegen und seine Bomben abwerfen. Wer schon etwas geübter ist, sollte mehrmals über das Ziel hinwegfliegen und pro Gebäude zwei Bomben abwerfen und die letzten zwei Bomben auf die Antenne werfen. Man wird auf dem Weg dorthin von einigen Hurricanes angegriffen. Hier ist die Dorsal-Schützenposition wieder (wie in den anderen Bombermissionen auch) sehr nützlich. Wenn Ihr Eure Bomben abgeworfen habt, probiert auf Eurem Heimatflughafen zu landen. Auf dem Rückweg sollte man alle Schützenpositionen auf Automatik stellen (außer Dorsal, denn von da schießt man ja selber).

Achtung: Schon während dem Anflug auf das Ziel können die Gegner einem großen Schaden zufügen; wenn es allzu schlimm wird, kurzerhand den Kurs ändern.

2) schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 13
Bf 109: 2
Ju 88: 2

In dieser Bombermission muß man die Southampton-Flugzeugfabrik bombardieren. Man wird dabei von zwei Me 109 und einer zweiten Ju 88 unterstützt. Bis zum eigentlichen Bombenangriff braucht Ihr noch mit keinen feindlichen Flugzeugen zu rechnen. Über dem Ziel aus einer Höhe von 10000 Fuß die Bomben abwerfen. Wenn Ihr den Auftrag erfolgreich durchgeführt habt, solltet Ihr nicht Euren Kollegen helfen, sondern lieber versuchen, Euch zu Eurem Heimatflughafen durchzuschlagen. (Jeder ist sich selbst der nächste!) Wenn man das nämlich nicht tut, wird man in einen sehr heftigen Luftkampf verwickelt, den man kaum überleben kann.

Nach dem Abwurf der Bomben wirklich sofort Kurs auf Heimat und nicht "nur noch eine Spitfire" abschießen.

3) sehr schwer
Insgesamt in der Luft:
Hurricanes: 14
Ju 88: 1
Do 17: 2



In dieser ziemlich schwierigen Mission (14 Gegner) muß man das gut bekannte Biggin Hill Airfield bombardieren, und zwar aus einer Höhe von 10000 Fuß (auf der befindet man sich zumindest am Anfang). Schon bevor man seine Bomben abwerfen kann, wird man heftig von feindlichen Jägern angegriffen. Ihr solltet Euch so gut wie möglich durch die Schützenpositionen verteidigen und immer auf dem Kurs WSW bleiben. Wenn Ihr Euch das Geschehen auf der Übersichtskarte anseht, erkennt Ihr, daß man von drei Hurricanes umgeben ist, und die beiden Begleitbomber noch vor einem liegen. Meistens ist nur noch ein Gebäude übrig, das zur Auswahl steht. Dort werft Ihr alle Bomben ab und versucht als erstes zur Küste und dann nach Hause zu fliegen (man kann natürlich auch versuchen, die anderen Bomber zu erreichen).

4) mittel
Insgesamt in der Luft:
Hurricanes: 9
Ju 88: 2

Hier bombardiert man den Middle Wallop-Flughafen aus einer Höhe von 2000 Fuß (die Starthöhe der Mission), wobei man noch von einer zweiten Ju unterstützt wird. Nach dem Angriff läßt man den zweiten Bomber im Stich (Pfui, wie eigennützig) und nimmt Kurs auf seinen Heimatflughafen. Auf Eurem Heimweg trefft Ihr auf drei Hurricanes, die aus WNW kommen und sich hinter Eure Maschine setzen. Am besten im Cockpit den Autopiloten einschalten und in der Dorsalposition gemütlich abwarten. Wenn man die ersten drei Gegner abgeschossen hat, kommen noch mal drei von vorne (WSW).

Achtung: Auf dem gesamten Rückweg sollte man alle Positionen außer Dorsal auf Automatik stellen. Auch mit der Munition sollte man (wie üblich) sparen.

Wir hoffen, allen Fliegerassen mit diesem feinen "Players Guide" das Leben etwas einfacher gemacht zu haben. In der nächsten Ausgabe wartet auf Euch eine famose Reisebeschreibung von König Artus auf der Suche nach dem Heiligen Gral, die für alle interessant ist, die bei dem Sierra-Adventure "Camelot: Search for the Grail" nicht weiterkommen. *mh/al*

HALL OF FAME

HIGHSCORES

Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer *POWER-PLAY*-Leser.

Diese Seite der *POWER PLAY* ist für Eure Top-Leistungen, die Ihr in High-Score-Schlachten auf Computer-, Video-, und Automatenspielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der High-Score-Jäger ab. Deshalb bitten wir Euch, neben den erreichten Höchst-Punktzahlen auch ein Schwarzweiß-Foto von Euch selbst in Paßbildgröße mit einzusenden. Die Bilder der Einsender kommen in eine große Kiste, und einmal im Monat ziehen wir die beiden Glücklichen, dessen Fotos wir dann abdrucken.

Natürlich zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind.

Wir zählen auf Eure "Spieler-Ehre" und hoffen, daß hier nicht gemogelt wird. Sollten wir feststellen, daß zunehmend "Schummel-Scores" bei uns eintreffen, dann müßten wir unter Umständen ein neues System einführen. Deshalb bitte "Fair Play". Schwingt Euch also an Joystick, Joypad, Maus oder Tastatur, um noch höhere, neuere, schönere und dickere Scores aufzustellen. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede der zahlreichen Zuschriften veröffentlichen können. *mh*



Der Spitzen-Silkworm-Spieler Thomas Esser



Der Katakis-Score stammte von Michael Meding

Schickt Eure High Scores und Eure Schwarzweiß-Fotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Atomix
Amiga: 229970

Klax
Amiga: 636845 beide von Ronnie Wirth, CH-Langenbruck

Batman the Movie
C 64: 470200 von Hannes Moser, A-Innsbruck

Battlehawks
ST: 1788 von Ansgar Spies, Gummersbach

Block Out
MS-DOS: 1994 Cubes (Flat Fun) von Jan Klein, Meerbusch

Blood Money
Amiga: 293500 von Patrick Dittmar, Eiterfeld

Bobo
Amiga: 224543 von Karl Schmitt, Mannheim

California Games
MS-DOS: 70980 von Jan Haussmann und Marcus Braun, Oldenburg

Chase H.Q.
C 64: 1134224 von Martin Knaast, Wuppertal

Dragon Spirit
PC-Engine: 637480 von Wolfgang Martens, Gummersbach

Gotcha
C 64: 113610 von Wilfried Neumann, Bremen

Gunhead
PC-Engine: 3280100 von Jürgen Schwarzer, Bad Hersfeld

Hard'n Heavy
C 64: 25100 von Nicolas Meyer, Meppen

Hard Drivin
ST: 132740 von Hartmut Günter, Münster

Katakis
Amiga: 778110 von Michael Meding, Holzen

Last Ninja II
C 64: 286880 von André Rohaus, Gerlingen

Nebulus
ST: 23130 von Denis Manz, Büsum

Nebulus
Amiga: 12890 von Hans Fuhrmann, Flensburg

Nebulus
C 64: 40760 von Ren Zapf, DDR-Oberwiesenthal

Nemesis
Game Boy: 150700 von Sebastian Bauer, Freising

Power Drift
C 64: 802100 von Tian-Yaw Hsieh, A-Wien

Rainbow Island
Amiga: 1480680 von Michael Rupprecht, Herrieden

Rainbow Island
Amiga: 1174360 von Daniel Dreschers, Gelsenkirchen

Rainbow Island
Amiga: 975000 von Boris Trunkl, A-Graz

Robowarrior
NES: 7639370 von Simon Wepfer, CH-Zürich

Rock'n Roll
Amiga: 380600 von Volker Reinike, Moers

Silkworm
Amiga: 940930 (Heli) von Thomas Esser, Kreuzau

Stormlord
C 64: 34800 von Niko Wehrle, Grevenbroich

Stunt Car Racer
Amiga: Little Ramp in 0:42.47
von Christopher Zieglgängsberger

Super Hang On
Amiga: 18754232 (Afrika) von Fritz Mitsch, Mannheim

Super Wonderboy
C 64: 812560 von Michael Würth, Albachingen

Tetris
C 64: 7474 von Jan Jansen, Münster

Tetris
Game Boy: 149500 von Thomas Müller, Vaterstetten

Twinworld
Amiga: 52800 von Ingo Römhild, Bad Salzdethfurth

Virus
ST: 42480 von Matthias Arndt, Achim-Borstel

X-Out
C 64: 337100 von Sven Rösecke, Sparrieshoop

CREME DE LA CREME

Ein schlechter Monat für die Spielehersteller: Kaum ein Spiel fand diesmal den Weg in unsere Liste. Rühmliche Ausnahme: "Railroad Tycoon". Wer gerne mal in einem Rennspiel aufs Gaspedal steigt, findet in unserer Bestenliste eine Zusammenstellung der zehn besten Rennspiele. Sonst gibt's wie immer die besten Spiele der letzten zwölf Monate. Die Wertungen dieser Ausgabe sind hier allerdings nicht drin. Wir bitten dies zu entschuldigen. Wie immer bestimmt die POWER-WERTUNG die Rangfolge der Spiele, wobei bei gleichen Wertungen die Grafik- und die Soundwertung den Ausschlag gibt. Damit ältere Spiele nicht für immer und ewig in der Tabelle bleiben, berücksichtigen wir nur Spiele, ab *POWER-PLAY* 8/89. *hf*

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Rainbow Island	91%	4. Monat	4/90
2 (2)	Indiana Jones Adventure	90%	6. Monat	1/90
3 (3)	Pirates	89%	4. Monat	4/90
4 (4)	Maniac Mansion	88%	4. Monat	4/90
5 (5)	Starflight	86%	5. Monat	3/90
6 (6)	Microprose Soccer	86%	6. Monat	9/89
7 (7)	Gunship	85%	6. Monat	8/89
8 (8)	F-16 Combat Pilot	84%	6. Monat	11/89
9 (9)	RVF	84%	6. Monat	11/89
10 (10)	Typhoon Thompson	83%	3. Monat	3/90

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	92%	6. Monat	2/90
2 (3)	Rainbow Islands	90%	2. Monat	6/90
3 (4)	Ultima V	90%	4. Monat	4/90
4 (5)	Indiana Jones Adventure	90%	6. Monat	1/90
5 (6)	Klax	89%	3. Monat	5/90
6 (7)	Maniac Mansion	88%	6. Monat	11/89
7 (8)	Pirates	87%	6. Monat	11/89
8 (9)	Tower of Babel	86%	6. Monat	12/89
9 (—)	Kult	84%	1. Monat	8/89
10 (—)	Emlyn Hughes Soccer	83%	1. Monat	6/90

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Tetris	Game Boy	96%	4/90
2 (2)	Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3 (3)	Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
4 (4)	Tennis	Game Boy	90%	4/90
5 (5)	Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
6 (6)	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
7 (8)	Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
8 (—)	Phantasy Star II	Mega Drive	85%	7/90
9 (9)	Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
10 (10)	PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
11 (11)	Chip's Challange	Lynx	84%	6/90
12 (13)	Castlevania	Game Boy	83%	4/90
13 (14)	Tiger Heli	PC-Engine	82%	9/89
14 (—)	Darius	PC-Engine	82%	6/90
15 (—)	F1 Triple Battle	PC-Engine	82%	3/90

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Populous	92%	4. Monat	3/90
2 (2)	Ultima VI	92%	3. Monat	5/90
3 (—)	Railroad Tycoon	92%	1. Monat	7/90
4 (3)	Indiana Jones Adventure	90%	6. Monat	10/89
5 (4)	The Sentinel	90%	6. Monat	9/89
6 (5)	Their finest Hour	88%	6. Monat	12/89
7 (6)	Maniac Mansion	88%	4. Monat	3/90
8 (7)	LHX Attack	86%	2. Monat	6/90
9 (8)	Champions of Krynn	86%	5. Monat	3/90
10 (9)	Curse of the Azure Bonds	85%	6. Monat	8/89

Die besten C64-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Curse of the Azure Bonds	83%	6. Monat	10/89
2 (2)	Sentinel Worlds 1	81%	4. Monat	3/90
3 (3)	Dragon Wars	81%	6. Monat	2/90
4 (4)	Epyx 21	80%	4. Monat	4/90
5 (6)	Starflight 1	79%	3. Monat	5/90
6 (8)	Speedball	78%	6. Monat	9/89
7 (9)	Pipe Mania	77%	2. Monat	6/90
8 (10)	Gotcha	76%	2. Monat	10/89
9 (—)	X-Out	75%	1. Monat	5/90
10 (—)	Silkworm	74%	1. Monat	9/89

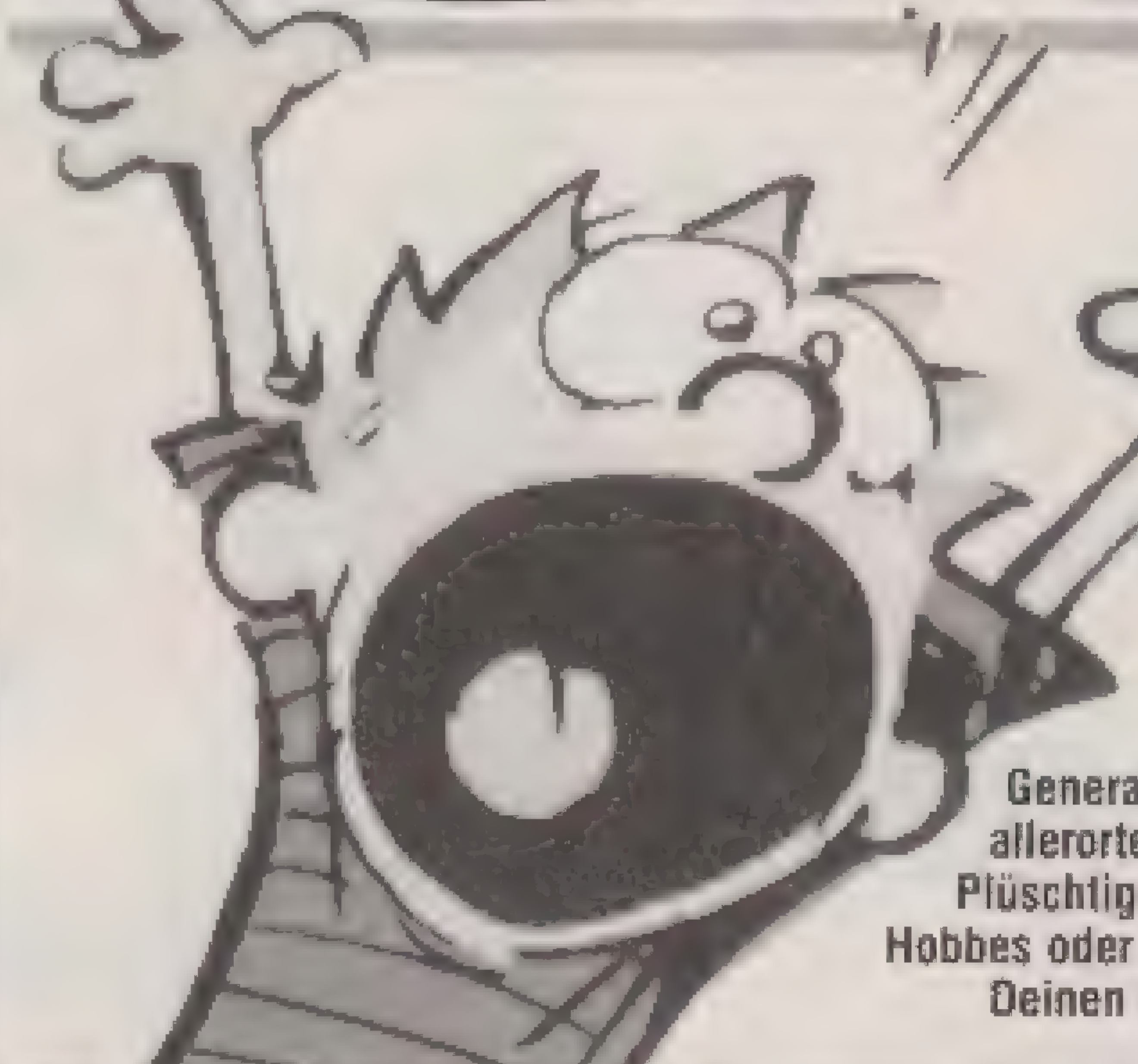
Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2 (2)	Populous	MS-DOS	92%	3/90
3 (3)	Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
4 (—)	Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
5 (5)	Rainbow Island	Amiga	91%	4/90
6 (6)	Indiana Jones Adventure	MS-DOS	90%	10/89
7 (7)	Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
8 (8)	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
9 (9)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
10 (10)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
11 (11)	The Sentinel	MS-DOS	90%	9/89
12 (12)	Pirates	Amiga	89%	4/90
13 (13)	Klax	Atari ST	89%	5/90
14 (14)	Their finest Hour	MS-DOS	88%	12/89
15 (15)	Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
16 (16)	Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
17 (17)	Maniac Mansion	Atari ST	88%	11/89
18 (18)	Pirates	Atari ST	87%	11/89
19 (19)	Ishido	Macintosh	87%	9/89
20 (20)	LHX Attack	MS-DOS	86%	6/90

Die besten Rennspiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1	RVF	Amiga	84%	11/89
2	F1 Triple Battle	PC-Engine	82%	3/90
3	Stunt Car Racer	Atari ST	81%	10/89
4	The Cycles	MS-DOS	81%	1/90
5	Final Lap Twin	PC-Engine	81%	11/89
6	Indianapolis 500	MS-DOS	80%	3/90
7	Grand Prix Circuit	Amiga	80%	11/89
8	The Cycles	Amiga	79%	3/90
9	Motocross Maniac	Game Boy	75%	4/90
10	Moto Roader	PC-Engine	74%	8/89

Comic News



Generationsprobleme allerorten: Ob nun mit Plüschtiger in Calvin + Hobbes oder bei "Lebe mit Deinen Eltern" (Mitte)



Der Zeitungs-Strip **Calvin and Hobbes** von **Bill Watterson** hat in den vergangenen Jahren in den USA einen kometenhaften Aufstieg erlebt. Er erzählt die Abenteuer eines kleinen Jungen (eine Nervensäge, wie sie sich Eltern kaum schlimmer vorstellen können) und seines Plüschtigers, der, wenn niemand dabei ist, plötzlich zum Leben erwacht und mit philosophischen Kommentaren für die richtige Erziehung sorgt.

In deutscher Übersetzung erschienen die Episoden im Krüger-Verlag, der sich öffentlich darüber beschwert, daß trotz des Erfolges in den USA niemand bei uns Calvin und Hobbes lesen will. Ob die Gründe hierfür in der mangelnden bis nicht vorhandenen Werbung liegen, soll an dieser Stelle nicht beurteilt werden. Wer aber Lust auf einen richtig guten Comic hat, der sollte dem Jammern des deutschen Verlegers ein Ende bereiten und beim nächsten Besuch in der Buchhandlung mal in dem neuen Band der Reihe **Jetzt geht's rund** blättern.

Will Eisner, Zeichner des berühmten Detektivs **The Spirit** (deutsch bei Feest), hat sich ebenfalls des ewigen Kampfes zwischen den Generationen angenommen. In **Leben mit Deinen Eltern**, erschienen bei Boiselle & Löhmann, gibt der Künstler unverzichtbare Tips, wie diese Schlacht zu gewinnen ist (natürlich nicht von der gegnerischen Elternseite). Zwar sind die Geschichten eindeutig dem amerikanischen Leben entnommen, aber Sätze wie "Solange Du Deine Füße unter meinen Tisch stellst..." haben wohl internationale Tradition.

Probleme mit seiner Mutter hat auch **David E.H. Solomon**, kurz **Soda** genannt. Er ist Held der Geschichte **Briefe an den Satan**, erschienen im Feest-Verlag. Eigentlich ist Soda ein "Bulle in New York", aber aus Rücksicht auf seine arme schwache alte Mutter, die bei ihm lebt, trägt er die meiste Zeit eine Priesterkutte. Mama würde es nicht ertragen, wüßte sie von den tagtäglichen lebensbedrohenden Erlebnissen ihres Söhnchens. Soda hebt sich auf angenehme Weise von der Masse der Kriminalcomics ab. Der Held jagt nicht, wie sonst üblich, dem bösen Mörder eines armen Opfers nach, sondern muß sich mit sich selbst und seinen Alpträumen beschäftigen. Dort spielt eine Schreibmaschine eine ganz besonders tödliche Rolle. Soda ist spannende, witzige und intelligente Unterhaltung. Unbedingt empfehlenswert.

Zu einem Ausflug in die Weiten des Alls laden in diesem Monat zwei Serien ein. Zum einen erschien bei Ehapa der neueste Band der Reihe **Storm**. In **Roboter von Danderzei** gerät der Held in die Hände seltsamer metallener Wesen, die Menschen nur als Haustiere ansehen. Und wer die Frage beantworten kann, was denn so die Menschen mit ihren vierbeinigen Freunden alles Häßliche anstellen, der weiß auch, warum Storm seine neue Umgebung gar nicht gefällt. Wenn auch die Geschichte um den zeitreisenden Storm nur langsam besser wird, so steigert sich Zeichner **Don Lawrence** in seiner grafischen Brillanz von Band zu Band. Allein deshalb ein unbedingtes Muß.

Zu den besten Science-fiction-Serien gehört auch **Die Vagabunden der Unendlichkeit**. Axel Munshine und seine Begleiterin Musky durchstreifen das Universum auf der Suche nach der schönen Chimeer. Diese Odyssee konfrontiert die Helden mit den großen und kleinen Problemen unseres Lebens in übersteigerter Form. Die philosophische Tiefe und die moralische Kraft dieser Serie macht die Vagabunden der Unendlichkeit zu einem Meilenstein in der Geschichte der Space-Comics. Mit dem Band **Das Gesetz des Spiels** beginnt nun die deutschsprachige Gesamtausgabe. In dieser Episode verschlägt es die Vagabunden auf einen Planeten, der wie ein riesiges Las Vegas anmutet. Dort regiert das Glück, das Gesetz des Spiels.

Eric Hegmann/mg




STARKILLER
ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE • TEXTE: HEINI LENHARDT
"Rent a Unhold GmbH" FOLGE 1
DER WELTRAUM, UNENDLICHE WEITEN...
AUF UNZÄHLIGEN PLANETEN LEBEN DIE VERSCHIEDENSTEN LEBEWESEN, BEWUNDERNSWERTE SCHÖPFUNGEN VON MUTTER NATUR...
BOF!
WAS KOMMT DENN DA SCHÖNES GEFLOGEN?
DONNER
DRÖHN
IST DAS NICHT EIN SÜSSER METALLVOGEL?!
?
!
KLONK!
WOHLAN, FRISCH ANS WERK!!
...AUGENBLICK, ICH SEHE GERADE IN UNSEREN UNTERLAGEN NACH...
TRANTOR SEIN BEREIT!
...ERSTER PUNKT: GRÜNDLICHES ABFACKELN VON EINIGEN PARKUHREN...
TRANTOR HABEN SCHON ERLEDIGT!
GR
...ZWEITER PUNKT: ENERGISCHE ANPÖBELUNG UNSCHULDIGER PASSANTEN...



FORTSETZUNG FOLGT!

POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für nur 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der **Oktober-Ausgabe** (erscheint am 14.09.90): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 13. August '90 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **November '90-Ausgabe** veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf Seite 35/36.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Schicken Sie uns DM 5,- als Scheck oder in Bargeld. Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, werden nicht veröffentlicht.

Private Kleinanzeigen

C64/128

Public Domain für C128! Wir haben u.a. den 1. Flugsimulator für den C128! Liste gegen Rückporto bei: Uwe Schwesig, Dorfstr. 9a, 2406 Stockelsdorf

Verkaufe für 10 DM meine deutsche Anleitung zum Flightsimulator. Für 40 DM verkaufe ich die Europa-Scenery-Disk. Alles für C64. Gleich anrufen unter Tel. 0451/493306

Verkaufe Monitor 1802, 3 Monate alt, noch mit Garantie. Nur wenige Stunden benutzt. Tel. 05181/1697, ab 16.30 Uhr, Preis 400 DM.

Suche für C64 Adventures und Rollenspiele Angebote an: T. Markelic, Maria-Hilf-Str 187/28, Austria-1150 Wien. PS: Nur Originale

Verkaufe für C64: Elite, Running Man, Hard'n Heavy, Power Drift, Grand Monster Slam, Run the Gauntlet, Tie Breaker, pro Game 30 DM, Tel. 08731/9760

Wer verkauft mir Project Firestart für 50 DM? Philipp Schall, Fürstenrieder Allee 35, 8000 München 71, Tel. 089/757521

Ich suche dringend die Games: X-Out, Dragon Wars, Hurrican, Ghous'n Ghost, Fighter-Bomber, Populous, Rock'n Roll, Ultima I-V. N. Schiller, Hulserstr. 219, 4150 Krefeld 1

128er-Club bietet gute PD-Software an. Wir haben u.a. den 1. Flugsimulator für den C128! Liste nur gegen Rückporto! Uwe Schwesig, Dorfstr. 9a, 2406 Stockelsdorf

C64 + 1541 + Final Cartridge u. ca. 200 Disks mit Boxen + Handbuch u. Original Disks für 700 DM (alles 1 Jahr alt). Tel. 05121/68559

Suche Floppy für C64. Zahle bis zu 100 DM, (1541 od. 1541 II). Tel. 02426/738

Suche alle Neufassungen oder Constructionsets von The Castles or Dr. Creep! Interessiere mich für jedes Programm! Andreas Voge, Am Stahlberg 3, Tel. 05371/4809

Suche für C64 Computerfreund, mit dem ich Disketten tauschen kann, und die Komplettlösung für Zak McKracken und Maniac Mansion. Zahle 10 DM für beide! Gebt mir schnell Bescheid! Oliver Schindler, Neustr. 19a, 3302 Weddel, Tel. 05306/4299

Suche die C64-Diskoriginale: Asgard + Lords of Conquest. Zahle je 15 DM. Angebote: Dollinger, Hanigartenstr. 30, 8070 Ingolstadt

Verkaufe C64 II + Floppy 1541 II + Geos + 1 Joy. + 50 Disketten + Datasette + Expert Cartridge für 450 DM. Tel. 07147/5338, ab 14 Uhr

Achtung! Suche Shotem up Construction Set mit dt. Anleitung! Nur Original! Nicolas Scheel, Finkenkamp 2, 3300 Braunschweig, dringend

Tausche C64 II + 1541 Floppy, Final Cartridge III, Disk Box + 119 Discs + Joystick gegen Amiga 500, Leffin Alexander, Schilsweg 4, 4700 Eupen-Belgien

C64: Tausche Geos V1.2 gegen (+HB.) Videofox + Handbuch. Hannes Moser, Fr.-Fischer-Str. 6, A-6020 Innsbruck

Verkaufe Originale für C64, z.B. Katakis, Hawkeye (Disk). Liste gegen frankierten Umschlag. Schreibt an: W. Wünsch, Angerweg 6, 6859 Weidorf

Verkaufe C64 II + Floppy 1541 II, Joysticks + Abdeckhaube + Original Spiele u.v.a. in gutem Zustand (Kas.). Tel. 08541/6319, ab 17 Uhr

Verkaufe C64 + Floppy, 1a-Zustand, VB 250 DM. Allerdings ohne Software. Alles ca. 1 Jahr alt. Meldet euch bei Harald Putz, Sudetenstr. 12, 8963 Waltenhofen 1

Verkaufe C64 II + Floppy 1541 II + Geos + Fachliteratur + Joystick + Abdeckhauben + Reset für 320 DM. Tel. 06432/9285, Ch. Fenzl, Dielstr. 9, 6252 Diez/Lohn

128er-Club bietet gute PD-Software an. Wir haben u.a. den 1. Flugsimulator für den C128. Liste nur gegen Rückporto! Uwe Schwesig, Dorfstr. 9a, 2406 Stockelsdorf

Suche eine Floppy 1541 I oder II. Bitte Preisvorschläge an: Victory/TFD, Poste Restante, Tolkamer, Niederlande. 100% Antwort

Verkaufe C64 und Floppy 1541 + Atari 800XL mit über 300 Disks für nur 950 DM/VB. Bei Heiko Löffler, Reutlinger Str. 90, 7406 Mössingen 5, Tel. 07473/7620

Verkaufe Commodore 128 + Final Cartridge III + Floppy 1571 + 30 Disketten + Diskettenbox + Monitor + 1 Joystick + Lightpen + Abdeckhaube für 800 DM. Tel. 089/777854, ab 18 Uhr

Yuppies Revenge, Wirtschaftssimulation auf dem C64 (Diskette), neu, original verpackt für 35 DM zu verkaufen. Tel. 05451/12453, Holger

Suche Leute, die Erfahrung in Assembler (C64) haben und mir helfen können. Logo-Multiplexrout. usw. Write to System 6, Kaplanelgasse 32, 6102 Pfungstadt

Verkaufe: Northsea Inferno, Hostage, Batman the Movie, Battle Stations für 20 bis 40 DM pro Spiel/Disk. Kaufe: Airbornranger, Pirates, Gunship, u.v.a. Zahle 25 bis 30 DM. Tel. 030/2517472

Suche Super Wonderboy in Monsterland für C64 (Disk). Preis nach Vereinbarung. Jörg Reuter, Hohestr. 22, Wickede/Ruhr, Tel. 02377/1030

Suche Bubble Bobble! Zahle bis 10 DM. Tel. 0041/71/410651, Andi oder Stefan

Suche C64 Rollenspiele: Ultima 4, 5, 6 und Bards Tale 3, außerdem Starflight. Tel. 0201/736098

Verkaufe orig. 64er Rollenspiele. Knights of Legend 50 DM, Questron II 30 DM, Dragon Wars 30 DM, Sentinel Worlds I 30 DM, Might & Magic II 50 DM. nach 18 Uhr. Tel. 09127/6853, Andreas

Tausche und verkaufe Supergames für C64, Liste anfordern bei Pascal Helmberg, Kohlerhubel, CH-3504 Niederhünigen, Schweiz. Bitte nur 100%ige Angebote + Software!

Verkaufe: C64 + Floppy 1541 II + Box + 120 Disketten + 100 Originale + Datasette + Kassetten + 2 Resetschalter + Bücher/Zeitschriften für 650 DM. Martin Kaluza, Ffm. Tel. 069/494841

Verk. C64 (180), Datas. (25), Kass. bespielt à 5, Originale (5-25) z.B. Super Won. 25, 64er, Happy à 5 +++ Manfred Schmelzer, A-4731 Prambachkirchen 108, Tel. 07277/7163

Suche alle Neufassungen oder Constructionsets von The Castles of Dr. Creep! Interessiere mich für jedes Programm! Andreas Voge, Am Stahlberg 3, Tel. 05371/4809

Verk. Commodore 128 + Floppy 1541 II und Monitor, alles 100% OK. Preis 450 DM, Tel. 0641/45337, nicht Einzelteile, ab 20 Uhr

Suche jede Menge mil. Strategiespiele für C64/PC. Zahle gut! Listen an: U. Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach, Nur Originale

Verkaufe C128 D + 20 Ausgaben 64er sowie Disks (Spiele + Anwendungen + 40 Leerdisks) + Maus u. Software incl. Zubehör im Raum Köln für 700 DM. Tel. 02243/2187

Public Domain für C128. Wir haben u.a. den 1. Flugsimulator für den C128! Liste gegen 80 Pf, Rückporto bei: Uwe Schwesig, Dorfstr. 9a, 2406 Stockelsdorf

AMIGA

Verkaufe PD-Soft. Habe fast alle Serien. Infos bei Jens Erlwein, Klein-Pauli-Weg 85, 8014 Neubiberg oder call: Tel. 089/6014453. Jens. Be fast! PD-Soft

Suche Originale für Amiga: z.B. Super Hang On, Rainbow Islands, Chaos strikes back, u.a. Verkaufe oder tausche Emulatorkabel, Dungeon Master. Tel. 07763/4507, ab 18 Uhr

Verkaufe Populous, Menace, Jinxter (je 30 DM), Indy Adv., Hillsfar je 40 DM, Falcon 50 DM, alles dt. Robert Griebl, Schönstr. 85, 8000 München 90

Hallo Amiga-Freaks! Verk. und tausche Games (nur orig.), Billig und 100% OK. Suche Wonderboy, Bubble-Bobble mit Anleitung. Ruft an: 05564/2405

Wer verkauft seine Speichererweiterung um 50 DM und sucht Kontakt? Adresse: Pfaffenschwendt 10, A-6391 Fieberbrunn, Prosch Thomas, Austria Amiga 500 for ever

Suche Great Courts und Tie Break. Tel. 05424/9451. Preis 40 bis 45 DM, Marco

Verkaufe den Shooterem'up Construction Kit (40 DM) und Stadt der Löwen 50 DM. Beides Originale, zusammen nur 80 DM. Melden bei Thomas Jansen, Tel. 0231/375389

Verkaufe oder tausche alle Art von »Original-Software«, z.B. Space Roque, USS John Young, Red Lightning, Star Command. Thomas, Tel. 07151/24356

Amiga + PC Originalspiele: E-Motion, Atomix, Bloodwych, R-Type, Cuber Word, nach Kpl.-Liste fragen, Rückporto, auch Anwendersoft! 2820 Bremen 77, PBox 770234, Tel. 0421/635216

Verk. Originalsoftw. f. A500 Power Drift, Bloodwych T. Thompson, R-Type, Superwonderboy je 20 DM. Reflections 50 DM. Tel. 0431/735052

Verkaufe meine Amiga-Programme, Interesse? Schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, 6400 AJ Heerlen, Holland (Originale)

Verkaufe folgende Originale für Amiga: F-19 Stealth Fighter und 688 Attack Sub, je 50 DM. Tel. 02173/53134

Biete 100 DM für original Infocom-Spiel, The Hitchhikers Guide to the Galaxy (+ mögl. Anleitung, Beilagen, Verpackung). F. Dehen, Im Lehn 6, 5401 Müden, Tel. 02672/1447

Verkaufe Originale für Amiga und C64. Z.B. Dragons Lair 2 65 DM, Super Cars 35 DM für C64 Spiele von 1985 bis 1990 ca. Preis 15 DM pro Disk. Ruft an, Tel. 0202/716335

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe Indy 3, Populous, Rings of Medusa, Super Cars, North & South u.a. Schreibt an: Jürgen Lipowsky, Höllweg 11, 8901 Adelsried

CH Suche dringend CH
Infocom-Adventures, nur Originale inkl. Beilagen. Zahle gut! Tel. 037/431128, Jörg Howald verlangen

Suche sehr dringend Superstar Ice Hockey. Zahle sehr gut. Tel. 08443/1633, Markus Gmeiner, Ostendstr. 21, 8899 Hohenwart

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Games. Bin bis ca. 19 Uhr zu erreichen. Tel. 06108/68194, verlangt nach Andi!!

Suche Pirates, Starflight, Their Fin. Hour, Loom. Kaufe oder tausche gegen Indy 3 (ADV) oder Maniac Mansion. Verkaufe für je 50 DM. Tel. nach 19 Uhr, 09082/2581, Michael

Verkaufe kaum gebrauchte XT-Karte mit 5,25-Zoll-Laufwerk, Preis nach Vereinbarung. Bitte wenden an Christian Bieli, Tel. (CH) 061/891347

Tausche: Highscreen-TV-Tuner f. Monitor gegen 1-MB-Erweiterung (abschaltbar, m. Uhr) für Amiga 500! Tel. 0911/523435, Andi

Suche Rollenspiele u.a. Ultima I u. Pool of Radiance u. Night & Magic II. Adr. Hukweg 7, 2090 Winsen/Luhe. Tel. 04171/2503

Verkaufe für Amiga: Indy III Adv., Wizball, Interceptor. Alles Originale! Tausche auch gegen Sierra-Spiele. Tel. 05737/1256

Verkaufe Amiga-Power-Pack + 2 Joysticks + Disks (100%) für 670 DM. Tel. 0211/486430

1200-Baud-Modem für Amiga! Inkl. orig. Software für Btx und DFÜ. Geht weg für 222 DM. Tel. 0911/481612, ab 20 Uhr.

Tausche Originale: Pirats, Space Rogue, Starflight gegen Rollenspiele. Tel. 02251/2206, Thomas

Suche Anleitung für Dungeon Master, da meine fehlerhaft gedruckt ist. Fabian Leinen, Merler Allee, 5300 Bonn 1

Verkaufe! A2000B mit XT-Karte, 40 MB HD GVP, 3-MB-RAM, 2 Inl. Drive, Monitor 1084 S, diverse Software! Interessanter Preis! Tel. 064/532527 (CH), Marc verl

Suche Anleitungen für: Power Drome, Chamonix Chal., Wallstreet, Wizard, Onslaught. Zahle gut! Thomas Grober, Aug.-Sachseneder-Str 6, A-3550 Langenlois

Ich tausche Leisure Suit Larry gegen Police Quest 1 oder 2. Schreibt an: Martin Hartung, Überruhrstraße. 54, 4300 Essen 14, Tel. 0201/581371

Suche Personal Nightmare, Elvira, Indy, Zak, Maniac M. + Loom. Patrick Gurschler, Dorf Nr. 96, 39020 Martell, Südtirol, Italy, Tel. 0039/473/74526

Verk. Indy 3, Squadron, Tiger Road, Stormlord, Ninja Warriors, Double Dragon, Chase H.Q., Freedom, Speedball, Dogs of War usw. Tel. 06473/1430

Suche Originale: It came I&II, Pirates, Battle of Britain, F-16 Falcon, sowie Utilitys! Jan Braun, R.-Vosgerau-Str. 33, 2330 Eckernförde, nur schriftlich!

Suche sehr günstige Amiga Spiele (30 bis 40 DM). Engino B., Ina-Seidel-Bogen 21, 8000 München 81, Tel. 089/9135461, nach 16 Uhr, nur legal, Mann!

Verk. Amiga Originalspiele: RVF Honda-Starflight 1, Bards Tale 2, F-16 Falcon, Sim City, Elite. Ruft an bei Tel. 0821/422568

Suche Intromaker und Soundtrackermodule. Suche außerdem zuverl. Tauschpartner im Raum Krefeld. Tel. 02151/734931, Mo.-Fr., ab 18 Uhr

The great Psalm. We are looking for new contacts! Call us: 013688 B in 2420 Eutin. No Lamer, no Loser! Only Amiga

Private Kleinanzeigen

Unsere Diskettenlaufwerke verhungern! Wer hat Spiele für unseren Amiga (Anwenderprg.). Liste an Fercher Harald, A-9841 Winklern 5, Kärnten

688 Attack Sub, U-Boot-Simulation mit Actionelementen, Festplatten-geeignet. VB 60 DM oder Tausch. Tel. 06431/25231, ab 18.30 Uhr

Verk. A500 + 1 MB + 3,5-Zoll-Drive, Farbmonitor + Assemblerbuch, Deluxe-Sound-Digitizer, Joyst., 130 Disks, PD, Originale, Midi-Interface (gratis) für VB 1900 DM. Thomas, Tel. 02941/22590

Amiga. Verkaufe oder tausche folg. Originale: It came from the Dessert, Great Courts, Reflections, Katakis, Jeanne d'Arc. u. Erdkundeprg. Tel. 07402/7954

Verkaufe diverse Amiga-Originale. Liste von: Bernd Loeffler, Neu-Meetze 53, 2121 Neetze, Tel. 05850/517. Suche ständig Originale

Bezahle oder tausche für Pirates, Budokan, Tie Break, Ironlord, Maniac Mansion, Turrican. Siegfried Wöber, Kahlenbergstr. 6, A-3042 Würmla, Tel. 02275/8210, Fax: 02275/8210

Verkaufe ca. 30 Originalspiele mit Anleitung und Verpackung. Starflight, Shadow of the Beast, Full Metal Planete, Summer Games usw. Tel. 0641/33873, Marc

Verkaufe Originale ab 30 DM, über 20 Games, auch für PC. Top-Aktuelles z.B. Dragons Breath, Indy 3 u.v.m. bei Thomas, Tel. 06034/7443, ab 18 Uhr. Ruft an

Legal Amiga Stuff
I am searching for Swapfriends für Demos, Tools, PD! Send Discs to: Stefan Speckner, Ludwig-Thoma-Str. 55, 8066 Unterbachern

Verk. Amiga Orig.: Indy 3 Adventure, Maniac Mansion je 60 DM, Byter 07, Bards Thale, OP Thunderb. je 40 DM, zusammen nur 220 DM + Versandk. Tel. 07461/76636, ab 20 Uhr

Verkaufe Originale! Populous, TD2, RVF, Rings of Med., Falcon MD1 je 40 DM. Falcon 50 DM, Archipelagos 30 DM, DPaint 2 + DPrint 120 DM, TV-Tuner (Philips) 120 DM. Tel. 04952/1747

Hallo Freak! Suche Software für Amiga 500, 100% Antwort. Brian Martin, Hornsche Str. 239, 4930 Detmold

Verkaufe die Originale: USS John Joung u. 688 Attack Sub. mit deutschen Handbuch für je 45 DM. Zu erfragen bei W. Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen

Amiga
Suche das Spiel F-16 Combat Pilot. Zahle 45 DM, bitte mit dt. Anleitung und Packung. Tel. 040/7425997, ab 15 Uhr

Suche orig. Dragons Lair für Amiga (1 MB). VB 35 DM. Tausche auch gegen orig. Captain Blood & orig. Capone (C. Blood, dt.). Tel. 0711/352279. Bitte nach 17 Uhr

Verkaufe A2000 B (6 Mon.), 2. int. LW (1037a), Monitor (Highscreen XP 1446, 2 Mon.), Joystick, 50 Markendisks, Literatur, 5 Orig., Diskbox. VB 2800 DM (NP 3700 DM). Tel. 04952/1747

MS-DOS-PCs

Suche PC-Orig. (5,25 Zoll): Tower of Babel, Ishido, Sword of Samurai, Carrier Command, A10 Tank-Killer, F15 Strike Eagle 2. Tel. 06361/8723, Carsten, auch Tausch

Curse of the Azure Bonds, Roadwar 2000 Preis VB oder Tausch gegen Star Command oder Night and Magic II. R. Schmidt, Rehsprung 10, 2400 Lübeck 14

PC! Biete: Oil Imperium + Football Manager III. Suche: Bundesliga Manager (Originale). Write to: Markus Ricke, Falterweg 17, 4450 Lingen

Verkaufe: Auf 3,5"-Disk Originalspiele: Zak McKracken, Their finest hour, Dont go alone je 45 DM. Achim Walter, Öhringer Str. 22, 7173 Geißelhardt

Strategiefans: Wer sucht Tauschpartner für Simulationen, Strategiespiele und Adventures? Schreibt an: K. Richter, Stephanusstr. 69, 4750 Paderborn

PC-Originale zu verkaufen: Populous, Sim City, Curse, Champions of Krynn u. viele mehr. Liste (Rückporto) bei: A. Egeler, Neuburger Str. 53, 8900 Augsburg

Verkaufe: Original Indianapolis 500 60 DM, Indiana Jones 3 50 DM, F15 Strike Eagle II 50 DM, Sentinel Worlds I 20 DM, Space Quest I 10 DM, Hostages 10 DM. Tel. 089/8126361, ab 16 Uhr

PC: Verkaufe Original Hard Driving (3,5 Zoll) für 35 DM (auch Tausch). Suche Autodesk Animator. G. Guschlbauer, Dechbettener Str. 18, 8400 Regensburg

IBM PS/2 30, 2 LW à 720 KB, RAM 640 KB, 8503-Monochrome-Monitor, MCGA, Star LC-10 (4 Fonts), komplett 3000 DM. Tel. 0039/472/30122, Südtirol

Verkaufe ADD-On-Card: Parallele + serielle Schnittstelle. Preis ca. 40 DM. Bitte melden unter 0521/451560, ab 14 Uhr

Tausche Originale: Larry 3, 5,25 Disk oder Heroquest 5,25, gegen Policequest 2 oder Colonels Bequest. Bitte nur 3,5-Zoll-Disk. Marcus Reppel, Waldhofstr. 30, CH-6314 Unterägeri, Tel. 042/724533

Cap. Blood, Starray, Stargoose, Zak, Alien, Battle Hawks, Traz, Pegasus, G. Conqueror, Menace, Sierre Hell, Manh. 1, zus. 500 DM, Tel. 0211/7900605

20 MS-DOS-Games, alles Originale, Verkauf von Privat zum halben Neupreis. Liste gegen Freiumschlag. Daehler, Rosstr. 6, 4000 Düsseldorf 30

Verkaufe PC-Originalspiele: Wayne Gretzky Hockey, Sentinel Worlds I, Ultima V, Ultima IV. Alle Programme auf 5,25 Disks. Ruft an unter Tel. 0821/422568

PC Austria: Verkaufe Originalspiele: North + South (400 Schilling), Out Run (350), Impossible Mission II (300). Schreibt an: Alix Jeanquartier, Franckstr. 9, A-8010 Graz

Suche Strat-RPG-SP (MS-DOS, orig. neue + alte) z.B. M. Candle I + Tangled T. + Ultima IV + Knights o.l. + S.o.t. Silver Blades + Mech W. + S.o.t. Samurai u.v.a. Ruft an. Tel. 04127/1567, Timo

Tausch, verk. billigst orig. Loom, TD II, Ökolopoly, Falcon, Rock'n Roll, Logo, Klax, Cycles, Samurai, Window Wizard, Atomix. Liste unter Tel. 02151/397288, Wochenende

Verkaufe Adlib-Soundkarte (incl. Composer) NP 600 DM für 500 DM (neuwertig) sowie Xenon 2, 3,5 Zoll für 35 DM. Abs. Helge Volkening, Aug.-Kierspel-Str. 15, 5060 Berg. Gladb. 2

Verkaufe für PC: Grand Prix Circuit (5,25 Zoll) & Microprose Soccer (3,5 Zoll) für je 25 DM + 5 DM Porto. Auch Tausch möglich! B. Laurs, Hauptstr. 168 c, 7604 Urloffen

Verkaufe: Indy 3 (dt. + Lösung) Fr. 60, Sim City (dt.) Fr. 60, UFO, Zak McKracken (e) je Fr. 50, C. Yeagers AFT (Flugsim.) Fr. 50. P. Marbach, CH-6207 Nottwil, Tel. 045/541475

Turbo XT, 32 MB, 640-K-RAM, Floppy (5,25 Zoll), IBM-Komp., MS-DOS, 3.21, EGA-Monitor, Super-EGA-Karte, Maus, Tastatur, Handbuch, Zubehör, original Softw. 2300 DM, Tel. 0251/246280, ab 16 Uhr, Gregor

Verkaufe billig original PC-Spiele z.B. Colonel Bequest usw. Ruft mich nach 17 Uhr an. Tel. 08821/73509, Marcus Krenn, 8100 Garmisch-Partenk.

MS-DOS: Tausche Curse of the Azure Bonds u. F-16 Combat Pilot gegen orig. Software (Simul., Strat. u. Rollensp.). Tel. 08252/3554, ab 18 Uhr, Oliver

Verkaufe Schneider PC 1640 MD/DD mit 2 Disklaufwerken à 640 KB + 80 Disketten, Originalspiele, CGA-Emulatoren usw.. Tausche gegen Amiga oder VB 1100, NP 2100, Tel. 06664/8160

Verkaufe Loom (original) für VB 50 DM oder tausche gegen Larry 3, o.ä. (nur Orig.). Tel. 030/6812550, Patrick

Suche Bards Tale 3. Nur Originale für PC/AT. Zahle bis zu 40 DM. Tel. 0421/6364810, ab 20 Uhr. Uwe Janssen, Am Heidbergstift 23, 2820 Bremen

MS-DOS-Spiele, orig. zu verkaufen, Kult, Gr. Monst. Slam, Archipelagos, Test-Drive 1, Marble Madness, ADV Flight-Trainer, Blockout, Kings-Quest I+II je 35 DM. Tel. 07734/335

Verk. Starfleet 1 u. Zak McKracken I, jeweils 40 DM f. IBM in 3,5 Zoll. Tausch möglich z.B. gegen Starflight 1+2. Nur Originale! Ruft an unter Tel. 04122/55184, Daniel

LSL 3, Col. Bequest, Heroe Quest, Die Hard, je 55 DM, Indian. Jones, Keef the Chief je 50 DM, Vette 60 DM, KQ 2-3 je 15 DM, Life & Death 65 DM, Dont go Al., The T. Con. je 40 DM, Solo Flight 30 DM, Tel. 06152/62551

Suche billige Originale. Suche F-16 Falcon, Police Quest II, Larry 123, Space Quest 123 und andere. Sierra ADV. Verkaufe Defender of the Crown. Tel. 04251/7728

Suche günstige Adlib- oder kompatible Sound-Blaster Soundkarte! Angebote bitte an: Reto Müller, Höhenweg 9, CH-5734 Reinach

NINTENDO

Verkaufe: NES + 7 Spiele für 399 DM od. tausche gegen **Sega Mega Drive**. Zwischen 12.00 Uhr und 14.00 Uhr anrufen, Tel. 06461/8191 (Thomas)

Suche Nintendo-Game-Boy, evtl. mit Spiel, bis 150 DM, Thorsten Alt, Sommerbergstr. 152, 6625 Püttlingen 3

Nintendo + 1 Spiel für 180 DM. Ich verkaufe auch noch 13 Spiele, z.B. Gradius, Top Gun, Tiger-Heli, Tennis, Rad Racer und viele mehr, ich suche Amiga 500! Tel. 02161/581903

*** Verkaufe Nintendo ***
Verkaufe Konsole + 2 Controller + 9 Spiele (inkl. Gradius, SMB, Metroid...) + orig. Verp. nur 419 DM! Telefon: 02427/261 (call now!)

Verkaufe Gameboy mit Spiele (Alleyway, Tennis), Tel. 0231/170322 (Christian) für 300 DM

Verkaufe Nintendo + 3 Spiele (Icehockey, Goonies 2, R.C. Pro AM) für nur 300 DM, Tel. 02941/8347, ab 16 Uhr

Verkaufe Gameboy-Module: Motocross Maniacs + Thump Boy; 1A-Zustand; Preis VHB, ab 14.00 Uhr, Tel. 07222/20403

Verkaufe NES-Spiele, z.B. Rush'n Attack, Cobra Triangle, Metal Gear, Trojan, Track + Field II, Punch Out, Rad Racer u.v. and. (europ. Vers.), Thomas Vogt, Tel. 064/718946, Schweiz

Verkaufe NES, extra Joystick und 4 Spiele für 350,— DM. Super Neuzustand! Tausche Mega Drive Spiele: habe Rambo 3, S. Shinobi, Forgotten W. usw., Tel. 08395/7205

Verkaufe Nintendo-Konsole + 14 hochwertige Spiele, z.B. Zelda I + II, Metroid, etc., DM 450,—, tausche auch gegen Mega Drive-Konsole + 1 Spiel, Tel. 08171/18936

Hallo Nintendo-Fans!
Verkaufe und tausche Spiele für NES, habe z.B. Zelda II, Punch Out. Ruft Tel. 06438/6931 Tschüß!

PC-ENGINE

Verkaufe: PC-Engine + 3 Module; Sega Master + 7 Module (R-Type, Wb I + II, Th. Bl.); Monitor Sanyo CD3195 (Colour/Green), Nintendo + 7 Module (SMB I + II, Gradius), call to Martin, Tel. 09978/525

PC-Engine, Sega Mega Drive, suche CD-ROM + Spiele und new Games und Zubehör für beide Konsolen, D. Rollauer, Schw. Allee 47, 2400 Lübeck 1, Tel. 0451/42018, bis 21.00 Uhr

Suche Games für die PC-Engine (HU-Card). Angebote an: Marcus Schwarzer, Ungsteinerstr. 16, 8000 München 90, Tel. 089/689337, so long!

Verkaufe PC-Engine RGB: 250,— DM, diverse Games für 40-80,— DM ■ Microgenius mit 4 Games (Goonies 1, Gradius, Salamander, SMB) für 240,— DM, ab 17 Uhr, Tel. (02858) 6422

PC-Engine PAL + 2 Spiele (Tiger H., Dungeon Expl.), 5 Pl. Adapt., 2 Joypads, TV-Boost, für 350 DM; NP 750 DM, nur 4 Mon. alt, Tel. 08252/3554, ab 18 Uhr (Oliver)

Suche Module für PC-Engine oder Mega-Drive, zahle gut, brauche fast alles, suche Atari Lynx + Games ● Maier Günter, A-Tel. 043/7752/45663 - Wanted - Schnell - Barzahler

Verk. Super Grafix von PC-Engine + 5 Spiele + Joypad + Converter, VB 1150,—, Adr. Isa Yelen, Rixdorferstr. 84, 5000 Köln 80; mit Garantie!

Verk. PC-Engine (nagelneu) m. Bloody Wolf für 400,— DM, oder tausche gegen Amiga, 2. Laufwerk!! Tel. 09522/6504 (Tristan)

SEGA MEGA

Suche für Sega-Mega-D. defekte Joypads. Zahle 10 DM pro Stück. Tel. 06022/8352

Super Shinobi zu verkaufen! Wochentags ab 19 Uhr, Tel. 089/3104180

Suche Sega-Mega-Drive (billig). Tel. 06063/7369, fragt nach Marco. Sega Master suche Spiele für Sega-Master-System unter 60 DM.

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

SEGA MEGA

Tausche ständig Sega-Mega-Drive-Games! Besitze alte und Top-neue Spiele! Gilbert Brune, M-eh-Bruoeul-Str. 8, 4390 Gladbeck, Tel. 02043/42309, ab 16.30 Uhr

Suche Sega-Mega-Drive. Biete dafür Atari Portfolio (NP 798 DM). Ohne Anleitung, aber leicht zu lernen, weil MS-DOS. Patrik Bielarz, Lusbarg 9, 2190 Cuxhaven 13

Tausche oder kaufe Sega-Mega-Drive und PC-Engine-Spiele! U.a. Alex Kidd und Ghost'n Ghouls bzw. Nectaris und Neutopia vorhanden. Tel. 0441/44161, abends

Verkaufe Sega-Mega-Drive mit Ghouls and Ghosts, Super Shinobi, 2 Monate alt, die RGB- + PAL-Version. Tel. 02163/7945, FP 490 DM

Mega-Drive — PC Engine, tausche gegen Unkostenbeitrag Module aller Art. Besitze ca. 70 verschiedene, Tel. 0524/1572, K. Gievers, Postfach 1104, 4837 Verl 1

Wahnsinn! Verkaufe Mega-Drive + 7 Kassetten u. 2 Joystick u. Master System u. 5 Kassetten u. 2 Joystick, nur komplett für sage und schreibe 895 DM, ab 18 Uhr, Tel. 0911/451575

Verkaufe Sega-Mega-Drive mit 3 Spielen für 300 DM. Tel. 089/1410169, ab 18 Uhr (1 Monat alt)

Verkaufe 2 Mega-Drives mit je 7 Modulen für 700 DM. Call 02861/4462 (Frank), nach 19 Uhr (Neupreis je 1200 DM)

PC-Engine, Super Grafx, Mega-Drive. Verkaufe, tausche, kaufe Module. Suche: CD-ROM, XE-Pro, Afterburner, S. Shinobi usw. Also ruft an: 02622/83517, Klaus

Kaufe Mega-Drive-Spiele. Suche Mega-Drive-Club. Verkaufe Sega Master + Spiele (z.B. Phantasy Star + Time Soldier + Lord of the Sword). Mo.-Fr. ab 16 Uhr, Tel. 089/657592

Verkaufe Sega 16 Bit mit S. Shinobi, NZS, Go Axe, Kazuma 2, Tatsujin, Alexx Kid, S. Hang On, Afterburner 2, G&G und 2. Joypad, VB nur 990 DM, ruft an. 02622/83517

Verkaufe G&G, New Zealand Story, Tatsujin Alexx Kid, Super Hang On, je 85 DM. Kaufe, tausche, verkaufe Cards für Engine sowie Sega-Mega-Drive, Tel. 02622/83517

SEGA MASTER

Hallo Sega Master Freaks! Ich tausche **Fantasy Zone I** komplett mit Beschreibung gegen **Shinobi**, Tel. 08134/1532 (Markus Strohmeier, 11 Jahre)

Tausche und verkaufe Spiele für Sega-Master-System. Liste bei: F. Steiner, J. J. Balmerstr. 3, CH-4002 Basel, Tel. 061/352935

Verk. Sega Master mit 6 Spielen (W. Boy I + II, Golden Axe, Shinobi, Vigilante, Rampage) für 600 DM, über den Preis können wir noch reden. Tel. 06821/51747, von 15.00 Uhr bis 18.00 Uhr. PS: und 3 Joypads

Verk. Sega Master m. Joystick, SG Commander + 9 Games, z.B. Phantasy Star, Shinobi, Zillion 1, Volleyball, California G., VP: 600 DM, Tel. 07309/3911, ab 19.00 Uhr

Verkaufe Sega Master + Light Ph. + Joyball + 2 Joypads + 10 Cartridges (Alex III usw.) Preis VB (um 600,—): Jens Krautscheid, Kirchenstr. 2 a, 8257 Armstorf, Tel. 08081/2540

Verkaufe Sega Master + Space Harrier + Super Won. + Alien Syndrome + Choplifter + Hang on + C. P. Joystick für DM 260,— FP, Tel. (0208) 25364

Schleuderpreise — Verkaufe Sega + NES-Module (30-60 DM). Habe auch NES-US-Module (60-75 DM), Donnerstag ab 17.30, Konrad Wetnig, Tel. 09193/2337

Verk. wegen Systemwechsel meinen Sega Master, neuwertiges Gerät mit vier Spielen (Shinobi usw.) und Control Stick, für 300 DM (Neupreis 570 DM), Tel. 06421/64897

Verkaufe Sega Master-Spiele Zillon 2, Action Fighter, Power Strike, pro Spiel 45 DM, Tel. 07093/7921 nur donnerstags

Verk. Sega-Master inkl. Phaser, 3D-Brille, Control-Stick und 20 Games, zus. 1000 DM, evtl. auch einzeln erhältlich. M. Eisenheimer, Bochum, Tel. 0234/520663

Verkaufe Sega Master-System (Konsole + Pads) + World Soccer + Tennis, originalverpackt, Versand möglich, kompl. 300 DM, R. Wiegand, Christernstr. 57, 2800 Bremen 44

Double Trouble — Der Club für alle Sega-Mega-Drive- u. Nintendo-Freaks sucht Mitglieder aus ganz Deutschland! Was wir bieten? Wir sind »nur« für Euch da! Tel. 030/6849816

Verkaufe Sega Master System mit 20 Spielen, 2 Sticks, Light Phaser, VB 1100 DM, Tel. 0711/822214 (fragen kostet nichts) Michael

ATARI ST

Suche für Atari: Manhunter 1/2, Goldrush, Police Quest I, Larry I u. II, die Originaldisks mit Verpackung 20 DM pro Game. Tel. 0911/482868, Holger

IKS-Club sucht noch Mitglieder. Infos bei: IKS-Club, Suidbroekstr. 17b, 2952 Weener 1

Achtung!
Verkaufe Atari 2600 Konsole mit vielen Spielen + Netzgerät + Joysticks, NP 400 DM, VB 150 DM. Tobias Pohl, Tel. 05373/7005

Atari ST. Verkaufe Originale, 2 Wochen alt: Outrun 20, Gauntlett II 15, Stargllder 15, 100% Antwort. Jens Lehmann, Buchfinkweg 50a, 1000 Berlin 47

Suche: Adventures, vor allem Infocom (Lurk. Mor./Leath. God. etc.) und Magnetic Scrolls (Fish etc.). Tel. 02871/30852. ST. Tielkes

Verkaufe Original ST-Spiele ab 15 DM. Z.B. Rings of Med., Chase HQ, P47, Rainbow Isl. usw. Tel. 02822/52527

Superangebot: Verkaufe Atari VCS 2600 inkl. Joystick und 32 Spielen in Originalverpackung für nur 150 DM! Tel. 0491/61943, Rolf Janssen, Mörkenstr. 35, 2950 Leer

Verkaufe für Atari ST: Midwinter, Chaos Strikes back, Dungeon Master und F-16 Falcon. Verkaufe auch C64 mit Disklaufw. und Disketten. VB. Tel. 07258/1042, Arndt

TGC of T.A.K. The Swapper-Crew on ST search for Good Swapper Contacts! Everybody is welcome, Beginners too: Call 04954/1614

Biete für Atari ST: Turbo-Outrun, Wall Street WZD., Balistix, Fugger, Archipelagos und mehr, Preis VB. Tel. 0221/633490, nach 17 Uhr, Sandra od. Tim

Suche Tauschpartner. Habe gute Spiele. Call: 05064/1776, 100% Antwort. Anfänger willkommen

Z. McKracken, Questron 2, Elite, Galdregons D 40 DM, Legend of Diel, Dark Castle, Nebulus, Bards II 25 DM, Beyond the Ice Palace, Obliterator, Vermeer 20 DM, Sorcerer Lord, Baal, 30 DM, Tel. 06103/42734, ab 19 Uhr

Suche Kontakt zu STE-Besitzern und Assembler-Freaks zwecks Erfahrungsaustausch. Schreibt an: Björn Bernbom, Postf. 1141, 2250 Husum, Tel. 04841/63637

Suche Fantasy-Games, Bards Tale 2/3, Dungeons & Dragons, etc. Zahle pro Spiel 25 DM, Tel. 07141/601682, Bernd

Atari Lynx (USA-Version) mit 5 Spielen nur 499 DM (guter Zustand). Christian Gillhuber, St.-Georg-Str. 51, 8200 Rosenheim, Tel. 08031/84610, 14 bis 17 Uhr

Verk. Atari 1040 STE + Farbmonitor + Spiele + Joysticks + Basic + Handbücher + Verlängerungskabel für Joystick, 1 Monat alt! 100% OK. 1700 DM. Tel. 07471/5855, Frank

Verkaufe: Running Man 20 DM, Falcon-Missionsdisk 1.3 5 DM, Indy 3, 40 DM, Midwinter 40 DM, für Atari ST, außerdem gute Spiele für Sega & Mastersystem zu verk. Sascha Marx, Auf der Weide 5, 5110 Alsdorf

Indiana Jones, Das Adventure, natürlich Originalprogramm, verkaufe ich für 40 DM, Fußball-ST Plus-Utility 15 DM. Tel. 0511/773711 (Mo. bis Fr. 18 bis 21 Uhr)

Suche Tauschpartner für den ST. Habe gute Spiele: Kings Quest, R-Type, Indy (ADV.) usw. Schickt Eure Liste an: Florian Weinzirl, Blütenstr. 4, 8047 Karlsfeld

Neuste Atari Soft. The Clan ST-Sektion. Verlange Infos! P.O.Box 263, Monochrom + Color, 8854 Siebnen-Schwaiz, Anwender + Spiele, Tel. 0041/55645074

Verkaufe für Atari ST Populous (40), Euro-Soccer (20), Oil Imperium (30) und Stunt Car Racer (40). Ruft an. Tel. 089/327365, Christian

Österreich: Atari ST Software, Spiele und Anwenderprg. schreibt an: P. Längauer, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, Tel. 0222/42099-12, ab 18 Uhr

Verkaufe Originale für Atari ST: R-Type, Blasteroids, Gauntlet II, GFA-Artist, Protext, Personal Nightmare. Simon Dabringhaus. Tel. 06841/3419

Verkaufe: Midwinter 50, Rings of M. 45, Xenon 2 45, Falcon F-16 50, Galdregons Domain 35, Mercenary + 2nd. City 35, Tel. 0711/232504, Guido

Verkaufe Atari ST + 1 MByte + SM 124 + Modulator + 720-KB-Floppy + ROM-TOS + Fischertechnik Computing + 45 Prgs + Literatur. Preis auf Anfrage. Tel. 08532/1883, Partrick

Verkaufe o. Tausch: Chaos strikes back, Rings of Medusa, Carrier Command je 30 DM, Midwinter 35 DM, Stargilder 2, Speedball je 25 DM, Imp. Mission 2 15 DM, Tel. 09342/4815

Omikron Basic Compiler zu verkaufen! VB 150 DM. Tel. 02161/34857, Torsten Heinrich, Kabelstr. 43, 4050 Mönchengladbach 1

ST-Originale Elite, Zak McKracken, PQ 2 je 30 DM, Hanse, Vermeer, The Pawn, Roadwar Eur., Lords of Conquest je 20 DM, Blue War, Ultima 2 je 10 DM, Christian, Tel. 02351/41128

Verkaufe original ST-Spiele, z.B. Buggy Boy, Blasteroids, Leaderboard, Captain Blood. Preis je Spiel 25 DM. Lieferung per NN incl. Versandkosten, Tel. 08233/92169, ab 18 Uhr

Space Quest II + III, Starflight 1, Stellar Crusade je 35 DM, Tanglewood, Capitan Blood je 20 DM, Megamax Modula 2 NP 400 DM für 225 DM abzugeben, u.v.a. Tel. 06181/431389

Verkaufe wegen Geldnot: Atari 520 ST (1 MB) + SF 314 und Maus für nur 639 DM. Please call me. 08638/4992, Stefan. Alles 100% OK

KONTAKTE

Suche Tauschpartner für Atari Lynx-Module. Ruf doch mal an: 06071/42846, frage nach Tobias

Suche Atari 800, altes Modell mit zwei Steckmodul-Einschubschächten, 48 K, sowie Zubehör. Nur einwandfreie Geräte! Zahle gut u. bar! Augsburg, Tel. 0821/575742

Atari Lynx (USA-Version) mit 5 Spielen nur DM 499,— (guter Zustand), Christian Gillhuber, St. Georg-Str. 51, 8200 Rosenheim, Tel. 08031/84610, 14-17 Uhr

Suche alte Ausgaben von Power Play (bis 2/90). Angebote bitte an Gerold Schmid, Mooswaldstr. 15, D-7858 Weil am Rhein, Tel. 07621/79601

Amiga! Suche neue Kontakte in aller Welt. Antworte! mit Listen oder Disk. Andreas Dambrauskas, Heiderosenweg 16, 2903 Bad Zwischenahn

Was? Ihr sucht immer noch den ultimativen Videospielclub? Dann seid Ihr bei uns richtig. Alle Systeme! Info bei VGC-A, Knauf, Sander Str 28, 5060 Berg. Gladbach 2

Suche Soft für Atari ST + C64. Listen an: C. Meisinger, Wennherstr. 47, 8000 München 90

Ironstyle sucht Coder auf den Amiga. Bitte kein Basic, z.b. Assembler und C. Also, wenn Du gut programmieren kannst, schreib an: M. Busch, Nußdorferstr. 43, 8204 Brannenburg

Verkaufe orig. von Thunderblade, Spherical, Pinball, Wizard, F 16 Falcon, R-Type, Holiday Maker, Test Drive I, Zak McKracken, Preis VB, Tel. 06022/8352

Suche Kontakte zu einem Atari ST-Freak oder ST-Computerclub im Raum Karlsruhe! Bitte schreibt an: Jörg Hahne, Kellerstr. 28, 7500 Karlsruhe 41, 100% Antwort

Modem DISCOVERY 2400C: Deutsche Bedienungsanleitung günstig abzugeben! Info anfordern gegen 1 DM-Briefmarke bei R. Puls, Stresemannstr. 74, PP1, D-1000 Berlin 61

Suche Tauschpartner f. neueste Amigaspiele, habe brandneue Spiele u. Demos, schreibt o. ruft an: A. Schmidt, Hedwigstr. 13, 4300 Essen 1, Tel. 0201/775477 (Axel). Es lohnt sich!

1. Berliner Fan-Club für Sega Mega-Drive u. Nintendo-Spieler sucht Mitglieder aus ganz Deutschland: Double Trouble — Der Club! Info's Tel. 030/6849816

Swap the newest Demos and sources with 1st! Only legal things! All letters will be answerd! Contact under: Tel. **0821/708432, 8900 Augsburg 41! West-Germany!** See ya!

Help! Sammel sämtliche Clubausgaben des 1. Berliner Sega, Sega-Mega-Drive u. Nintendo Fan-Clubs »Double Trouble«. Zahle 8 DM je Exemplar. Ruft bitte schnell an unter Tel. 040/6537496

An alle ST-Fans: Wer sucht einen treuen + zuverlässigen Computerclub? Wir bieten Ihnen alles! Info unter Tel. 07431/62832 Thorsten

Hallo Meister! Rollenspielgruppe gesucht (D&D/DSA). Mailbox im Raum Lübeck, R. Schmidt, Rehsprung 10, 2400 Lübeck 14, Tel. 0451/306261

Rollenspielsüchtig? Dann fordere das kostenlose Infopaket unseres int. Rollenspiel-Clubs an! Schreib an (Rückporto —,80 DM): LOI, Postfach 22, 4777 Welver

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden





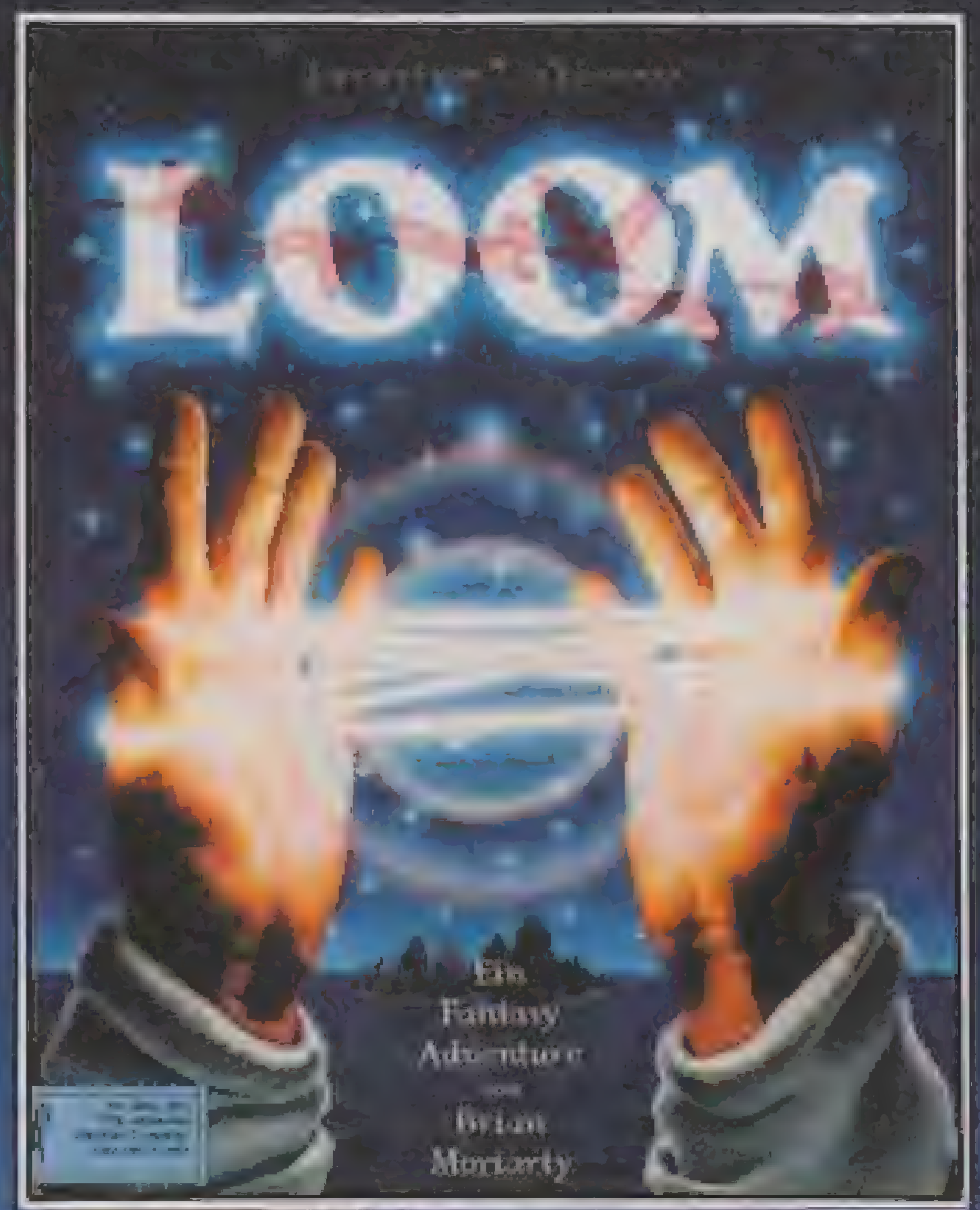


LOOM™

Eine Fantasy-Geschichte voller Magie und Musik. Bobbin Threadbare, der Letzte aus der Gilde der Weber, muß die Welt vor dem Untergang retten. Sein einziges Hilfsmittel ist die Magie.

Eine mitreißende Geschichte, sensationelle Grafik und das in der Packung liegende Hörspiel machen "Loom" zu einem einmaligen Computer-Erlebnis, das Sie nicht verpassen sollten.

Spiel, Anleitung und Hörspiel sind komplett in Deutsch.



Erhältlich für Amiga, Atari ST (Farbe/Monochrom) und MS-DOS



Erhältlich für MS-DOS, Amiga (1 Mbyte empfohlen), Atari ST (nur Farbe)

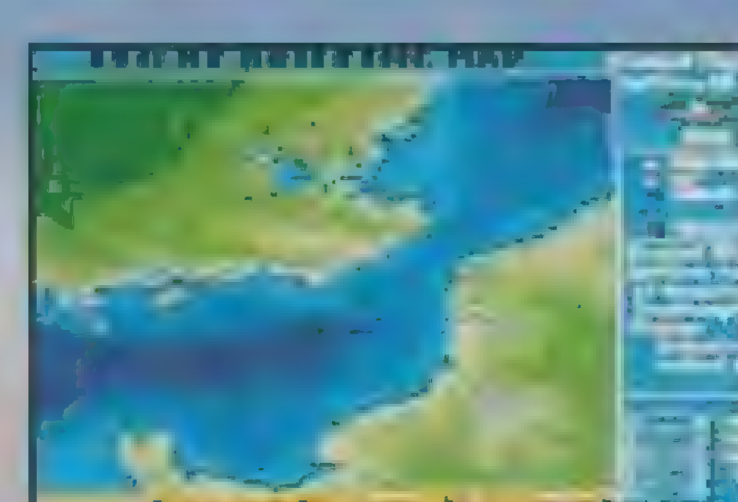
THEIR FINEST HOUR
THE BATTLE OF BRITAIN

Die Luftschlacht um England ist in vollem Gange. Ihr Ausgang wird das Schicksal von Europa entscheiden. Erleben Sie die dramatischen Ereignisse von beiden Seiten. Fliegen Sie die englischen und deutschen Flugzeuge. Bestimmen Sie die Weltgeschichte.

Mit digitalisierter Grafik, realitätsnahem Fluggefühl und einer zweihundertseitigen, historischen Dokumentation ist "Their Finest Hour" keine gewöhnliche Flugsimulation. Dieses Programm fesselt nicht nur an den Computer, es erzählt auch Geschichte.







Informationen: Rainbow Arts 0211-596761

LUCASFILM™ GAMES

Vertrieb: Rushware, Karasoft, Thali AG

GALAKTISCHER GRÖSSENWAHN

Imperium

Was machen die "Enkel" unseres Bundeskanzlers im Jahre 2020? Ganz klar, die politischen Dimensionen sind nach zahlreichen Wiedervereinigungen auf galaxisweiter Ebene etwas größer geworden als heutzutage. So gibt man sich nicht mit kleinen Staaten zufrieden, sondern strebt den Posten des Oberhauptes eines planetenumspannenden Imperiums an.

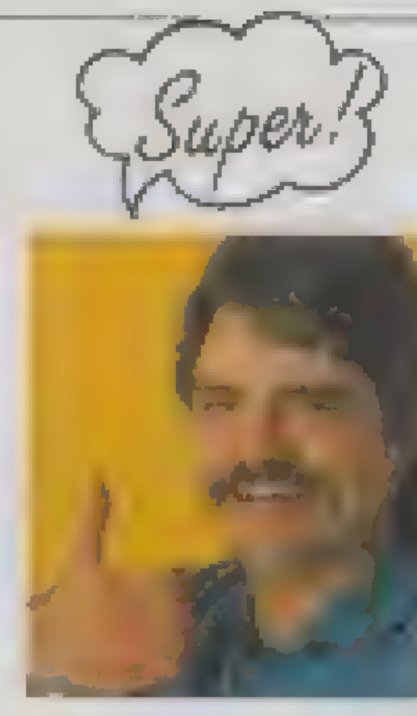
In dem Strategieklotz "Imperium" beginnt Eure Karriere als Chef ganzer Sternensysteme auf unserem heimischen Planeten: der Erde. Bevor Ihr Euch ins taktische Getümmel werft, könnt Ihr noch den Schwierigkeitsgrad Euren politischen Ambitionen anpassen. Denn Ihr seid nicht allein mit Euren Machtgelüsten. So kann die Anfangsstärke der drei vom Computer gesteuerten Sternenreiche eingestellt werden. Ebenso dürft Ihr angeben, ob der Computer quasi als Vizepräsident auftritt und Euch ein paar Kontrollarbeiten abnimmt. Das ist am Anfang auch bitter nötig, denn Imperium geizt nicht mit taktischen Finessen.

Um Eurem Eroberungsdrang nachzugehen, müßt Ihr die Wirtschaft Eures Reiches sowie der dazugehörenden Planeten ankurbeln. Dies geschieht durch regen Handelsbetrieb über das Anheben oder Senken verschiedener Steuern bis zum Embargo beim Herrscher von nebenan. Hierbei sind fast drei Dutzend Daten wie z.B. der technologische Level eines Planeten oder dessen Bodenschätze von entscheidender Bedeutung. Natürlich dürfen auch militärische Optionen nicht fehlen. Ihr könnt Kriegsschiffe in jeder Größe und Klasse bauen, ganze Raumschiff-Flotten zusammenstellen, Truppenverbände aufbauen, Planeten bombardieren und so Euer Reich ausdehnen. Selbstredend kann Euer Boß nicht überall gleichzeitig sein. So dürft Ihr aus nahezu 50 Spielfiguren, die alle unterschiedliche Eigenschaften haben, Gouverneure oder Flottenbefehlshaber ernennen. Man muß darauf achten, daß man den richtigen Mann an die richtige Stelle setzt. Wer möchte, kann seinen Helfershelfern eigene Namen verpassen. Das Umbenennen klappt übrigens auch bei Planeten.

Per Diplomatie-Menü könnt Ihr mit den computergesteuerten Imperien Bündnisse schließen, um damit einem anderen Gegner eins auszuwischen oder um das entsprechende Sternenreich in Sicherheit zu wiegen. Gesteuert wird Imperium mit der Maus und vielen, vielen Menüs. Ein Spiel dauert rund 1000 Spieljahre, die jeweils in Runden unterteilt sind. Den Großteil der Grafik macht ein schlichtes Fenstersystem mit vielen "Pull-Down"-Menüs aus, das entfernt an das Originaldesktop eines Atari STs erinnert. Aufgelockert wird die trockene Grafik durch eine fesche Sternenkarte, die dreh- und vergrößerbar ist. Ab und zu taucht auch ein feines Bild auf, wenn z.B. Eure Spielfigur zu alt wird und nur noch das Gerippe auf dem Thron sitzt oder wenn Ihr beim Herrschen ein unglückliches Händchen hattet und dafür vom Volk einen Kopf kürzer gemacht werdet. Imperium läuft übrigens auch mit monochromen Bildschirmen. *mh*



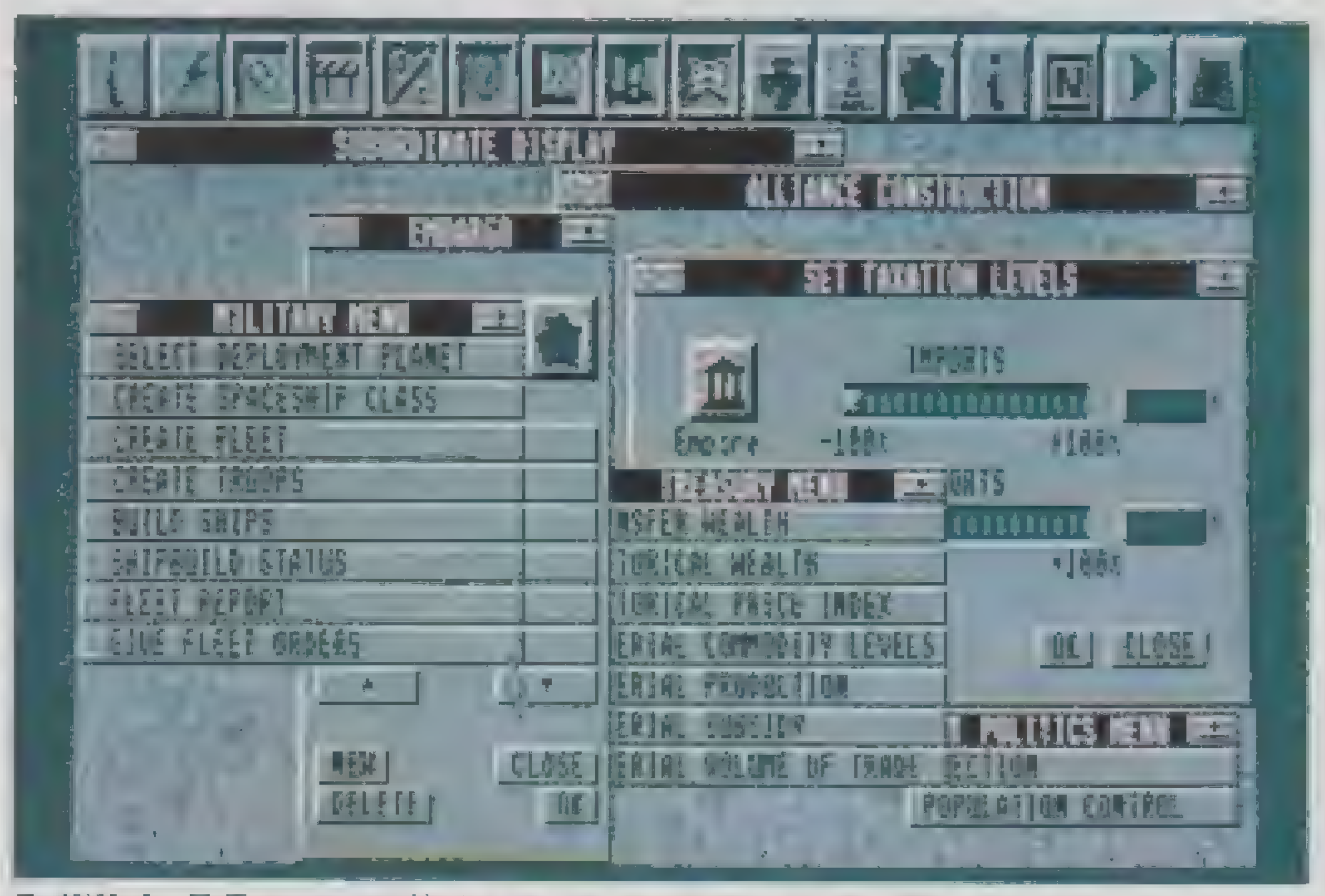
Home, sweet home: Das Sonnensystem ist der Ausgangspunkt (ST)



Strategen und Taktiker dürfen schon mal Freudentänze aufführen. "Imperium" ist eines der schönsten und reichhaltigsten Spiele dieser Gattung, das mir bis jetzt untergekommen ist. Daß taktische Vergnügungen nicht unbedingt immer schwer zu verstehen und umständlich zu bedienen sind, beweist dieses Programm. Zwar hat die Spielbeschreibung Telefonbuch-Ausmaße, und der Handlungsablauf ist eigentlich staubtrocken, aber man kommt wunderbar schnell mit allen Optionen von Imperium zurecht. Der an sich trockene Spiel-Stoff gewinnt durch das Überangebot an spielerischen Feinheiten und der fantastischen Benutzerführung ordentlich an Farbe.



Da hat Electronic Arts einen ganz schönen Brocken auf die irdischen Spieler losgelassen. Imperium mag mit seiner Grau-in-Grau-Grafik kein enthusiastisches Zungenschnalzen verursachen; seine Stärken liegen bei Spielkonzept und Komplexität. Trotz der einfachen Bedienung müßt Ihr anfangs einige Zeit mit der Lektüre des Handbuchs verbringen, doch dann geht der Spielspaß ab. Die vielen wirtschaftlichen, militärischen und diplomatischen Entscheidungen lassen wenig Spielraum für Langeweile. Nett und praktisch ist die "Umbenenn-Option". Tüftlernaturen, die ein Faible für Science-fiction und Strategiespiele haben, werden das Programm verschlingen wie eine Familienpackung Nostrum. "Normalspieler" sollten auch einen Blick riskieren; der recht trockene Ablauf ist aber nicht unbedingt jedermanns Sache.



Politik in 7 Fenstern: Nehm ich nun Allianz oder Embargo?

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST 80%
Grafik: 35% Sound: 51%
POWER-WERTUNG: 80%

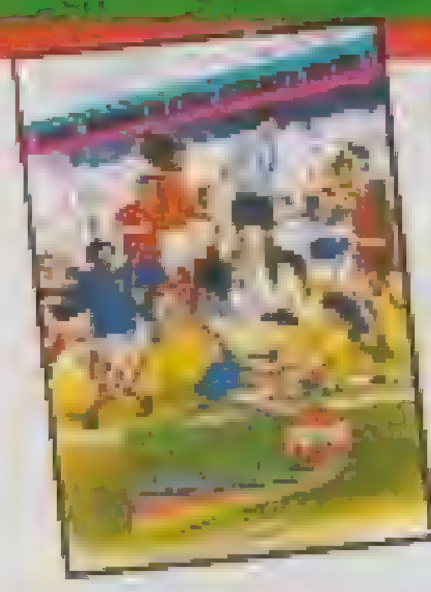
C 64
nicht geplant

HIER STARTET DER WELTCUP!

EIN UMFASSENDER SPIELFÜHRER UND EINE GENAUE SIMULATION DES AUFREGENDSTEN SPORTEREIGNISSES DER WELT



EINE HERAUSFORDERUNG AN SIE!



In dieser auf Deutschland beschränkten Ausgabe sind Sie der Star der Weltmeisterschaft.

Der Erfolg bezieht sich allein auf Sie und wie geschickt Sie Ihre Wahlen treffen.

UND DAZU: DIE WELTCUP-DATEN IM ÜBERBLICK



64 Farbseiten mit ausführlichen Informationen über alles, was Sie über das 1990er WM-Finale in Italien wissen möchten – *TEAMAUFLISTUNGEN, FRÜHERE WELTCUPLEISTUNGEN, DER WEG NACH ITALIEN, DIE QUALIFIZIERUNGSRUNDEN, TRIKOTFARBEN UND VOLLER SPIELKALENDER.*

WELTCUP-TRIVIA-QUIZ

Prüfen Sie Ihr Wissen mit dem: ***'HIER STARTET DER WELTCUP" – TRIVIA QUIZ!***
Frage: WELCHER TORHÜTER LIESS BEI SEINER LIGAPREMIERE 5 TORE DURCH UND HAT SPÄTER EIN WELTMEISTERTEAM ANGEFÜHRT?
Antwort: ?

ACTION WIE AUF DEM RASEN

Beinhaltet: • *Unterschiedliche Geschicklichkeits-, Geschwindigkeits-, Stärke- und Agressionslevel.* • *Formationswahls.* • *Gesamtes Teamplatzierungssystem.*

PLAZIEREN SIE SICH IM FINALE

Wählen Sie Ihr Team aus einer WIRKLICH spielenden Gruppe. Kämpfen Sie sich den Weg durch authentische Liga- und Ausscheidungsspiele bis zum Finale und treten Sie dabei gegen echte Spieler an.

EINMALIGE SPIELEIGENSCHAFTEN

Beinhaltet: • **Spieler vs. Spieler-Option.** • **Unterschiedliche Spieldauer (2 bis 45 Minuten).** • **TV-artige Darstellung Schiedsrichter, der rote Karte zeigen kann! UND VIEL, VIEL MEHR.!!**

Erhältlich für: CBM AMIGA · ATARI ST COLOUR MONITOR CBM 64/128 & AMSTRAD Kassette & Diskette SPEKTRUM-Kassette.

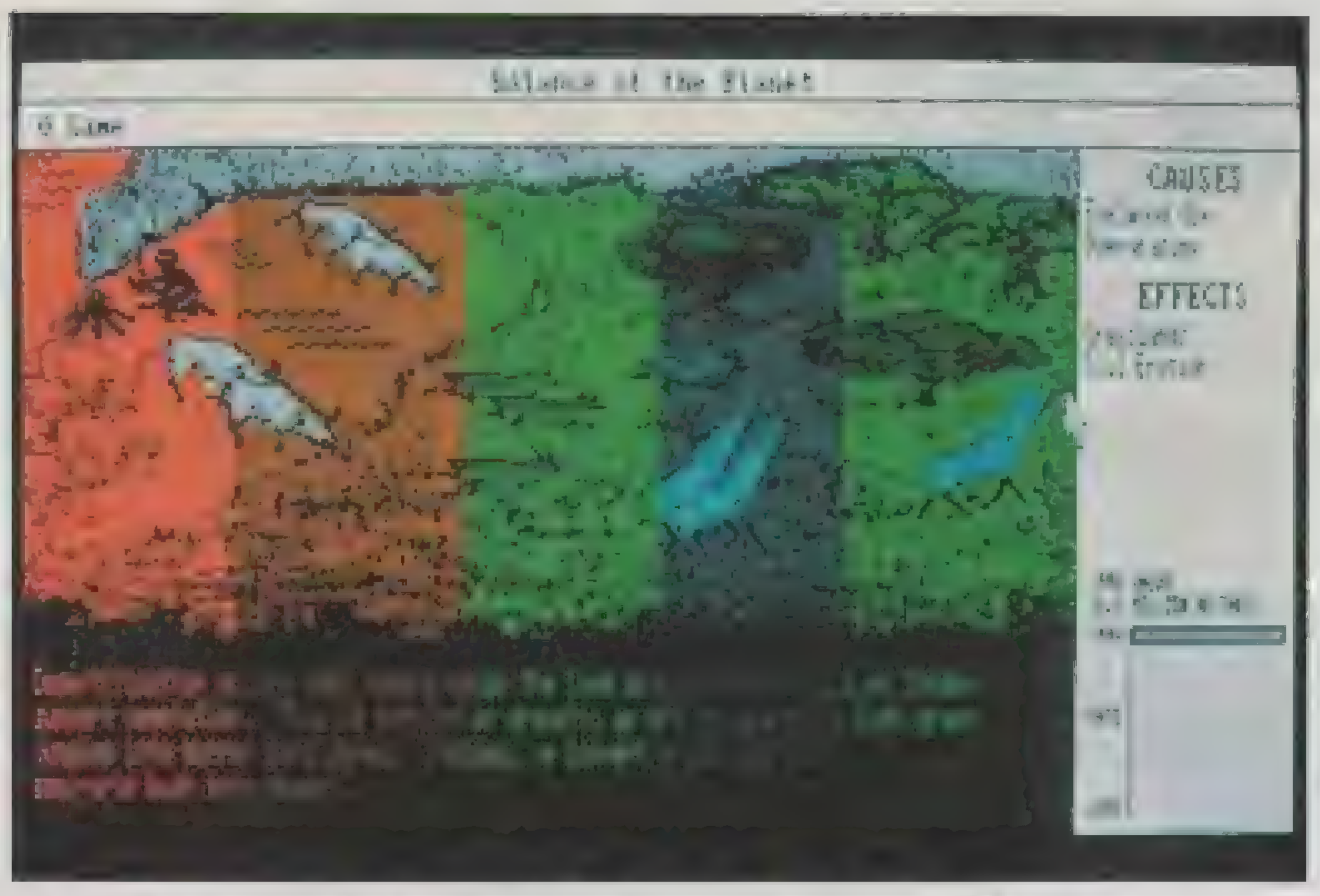
ITALIEN 1990. 24 Mannschaften und ihre Fans strömen nach Italien zum größten Sportereignis der Welt, und viele Millionen Zuschauer werden die Spiele auf dem Bildschirm miterleben.

Aber für Sie "STARTET DER WELTCUP HIER!" Erfahren Sie die Tatsachen über alle Mannschaften, Austragungsorte und Veranstaltungsdaten! Wählen Sie Ihre Gruppe und dann: "SCHUSS AUF'S TOR!" – gewinnen Sie den Pokal für Ihr Land!

Und dann lehnen Sie sich zurück und bleiben der bestinformierte Weltcup-Fußballfan!

ITALY 1990
HIER STARTET DER WELTCUP!
U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.



Düster hoch drei: Balance of the Planet (MS-DOS/VGA)



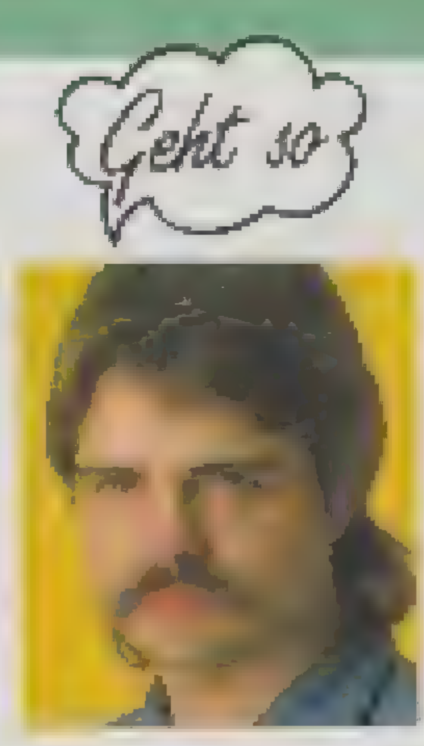
Da knirscht der Sand zwischen den Zähnen (Amiga)

BALANCEAKT

Balance...Planet

Chris Crawford, der Macher des Strategiespieles "Balance of Power" hat wieder zugeschlagen. Dieses Mal geht's weniger um politisches Machtgeplänkel als um ökologisches Bewußtsein. Aus drei vorgefertigten Standard-Szenarien können Sie Ihre "Start-Erde" aussuchen. Je nach gewähltem Szenario sind die Ausgangsdaten der zu behebenden Umwelt-Mißstände etwas anders. Am Beginn Ihrer Karriere als weltweiter Umweltkommissar erscheint ein Bildschirm mit den besorgniserregenden Anfangswerten. Um den Katastrophen Herr zu werden, steht Ihnen ein bestimmtes Grundkapital zur Verfügung, das Sie investieren können, um z.B. die Erforschung neuer Energietechniken zu finanzieren. Durch das Besteuern umweltschädlicher Produkte wie Schwermetall- oder FCKW-Produkte können deren Folgen eingedämmt werden.

Am Ende jeder Runde wird dann erbarmungslos über Ihre Anweisungen Buch geführt. Hier können Sie detailliert sehen, ob Ihre persönliche Umweltpolitik von Erfolg gekrönt war. *mh*



So lobenswert der Ansatz von "Balance of the Planet" auch ist, spielerisch dürften nur diplomierte Ökologen ihren Spaß haben. Chris Crawford hat es mit der Detailfülle schlichtweg übertrieben. Die düsteren Grafiken machen den Spieler depressiv (paßt allerdings zum Thema), und die Benutzerführung verschachtelt sich bis ins Unübersichtliche. Zwar sind die einzelnen Werte, Daten und Wechselwirkungen realistisch und vom wissenschaftlichen Standpunkt aus gesehen hieb- und stichfest; aber daß man ein solches Thema viel besser umsetzen kann, beweist das Umweltspiel "Ökolopoly".

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 100 Mark

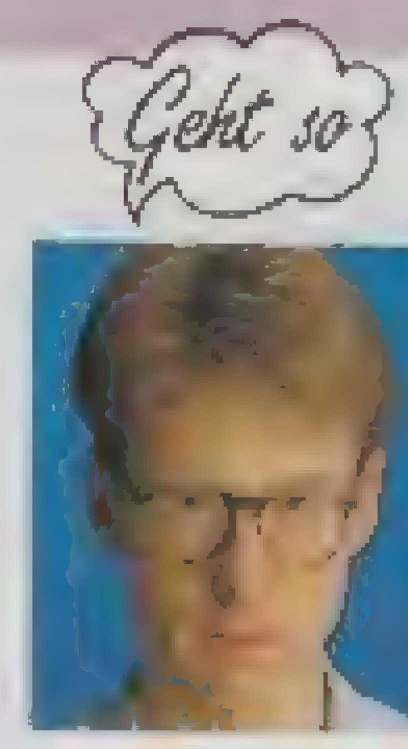
MS-DOS 47%	AMIGA
Grafik: 31% Sound: 00%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 47%	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

DIE WÜSTE BEBT

Khalaan

Es war einmal vor langer, langer Zeit im Vorderen Orient. Dort residierten vier mächtige Kalife und mochten einander nicht leiden. Des Lamentierens und Fluchens war kein Ende. Darob befahlen sie, wie es Kalifenart ist, die Steuern zu erhöhen und Armeen auszuheben, um dem Nachbarkalifen gewaltig auf den Turban zu hauen.

Soweit die Vorgeschichte des neuen Chip/Rainbow Arts-Strategiespiels "Khalaan". Sie schlüpfen dabei in die Rolle eines der machthungrigen Obermuselmanen. Jetzt gilt es, durch geschicktes politisches und militärisches Taktieren den eigenen Reichtum zu mehren und das Reich zu erweitern. Sie stellen Armeen auf, schicken Karavanen und Handelsschiffe auf die Reise, schließen Bündnisse und heuern Spione an. Zu allem Überfluß wird das Reich auch von außen bedroht. Nur ein mächtiger und reicher Kalif ist dieser Herausforderung gewachsen. Kommt es zum Kampf, kann der Spieler seine Truppen und Schiffe in fünf verschiedenen Actionsequenzen selber steuern und kämpfen lassen. *vw*



Spieler, die "Day of the Pharaoh" und "Jeanne d'Arc" nicht mögen, werden auch an "Khalaan" keine Freude haben. Die Programmierer haben wieder auf die altbewährte Anklick-Mischung aus Strategie- und Actionelementen gesetzt. Weder tapfere Krieger noch ausgebuffte Politiker werden deshalb zufrieden sein. Taktiker sind kaum gefordert — zu eingeschränkt ist der Handlungsspielraum; die Kampfszenen langweilen den Actionfreak schon nach wenigen Versuchen. Aufmachung und Grafik haben sich kaum geändert. "Khalaan" ist nicht schlecht, echten Strategie-Profis ist's zu eintönig.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Chip, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 52%
in Vorbereitung	Grafik: 60% Sound: 41%
	POWER-WERTUNG: 52%
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant


GAME ON
Ausgabe 8
Das C64-Spielemagazin auf Diskette
Für nur DM 7,90
Compunet
WarBall
starkes Actionspiel


GAME ON
Das C64-Spielemagazin auf Diskette
Für nur DM 7,90
Elite Squad
Dynamoid



Die Knarre spuckt gleich Blei: reine Augenwischerei (Amiga)

HART, ABER HERZLICH

The Plague

Einen Gebrauchtwagen würde man diesem jungen Mann nur ungern abkaufen, doch als stahlharter Held für ein Action-Spiel ist er bestens geeignet: Schulterlang wallt das Haar im Wind, grimmig ist die Miene, die Kleidung lässig-dezent (Lendenschurz und schwere Kanone). Vier Levels lang steuert Ihr den wilden Burschen durch "The Plague". Die Anleitung faßt den Spielinhalt treffend in einem Satz zusammen: "Zerstören Sie alles, was sich bewegt". Neben Laufen und Ballern kann Euer Held springen und sich ducken. Die Levels scrollen von rechts nach links und bieten neben zahlreiche Gegnern (abschießen) bis zu sechs Waffentypen (aufsammeln) und viele Plattformen (anspringen), die oft den einzigen Weg darstellen, um weiterzukommen. Am Ende jeder Spielstufe wartet ein extrabreiter Obergegner auf Euch. Mit "Continue" darf man dreimal im gleichen Level weiterspielen, wenn alle Leben verbraten sind. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl darf ein Bildchen malen, das dann im dritten Level als Teil der Hintergrundgrafik wieder auftaucht. *hl*

Gut!



Große Sprites, farbenprächtige Bilder, volle PAL-Auflösung: Der Grafiker hat tief im Kleiderschrank gewühlt und ein paar lecker aussehende Zutaten auf den Bildschirm befördert. Das hausbackene Spielprinzip hatte mich zunächst etwas verschreckt, aber beim Spielen kam der Appetit. Die Levels sind geschickt ausgetüftelt und mit ein bißchen Übung, Geschick und Überlegen ist jede Stelle zu schaffen. So kommt man immer ein bißchen weiter, was eine erfreuliche Portion Motivation abwirft. Vier Levels sind nicht sehr viel, doch Actionspielern werden mit Sicherheit ein paar kurzweilige Ballerstunden geboten.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Innerprise, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS	AMIGA 68 %
nicht geplant	Grafik: 73 % Sound: 67 %
	POWER-WERTUNG: 68 %
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



Fluglotsen, wo seid Ihr? "Airport" für den Amiga wartet.

RADAR-PANIK

Airport

Notfälle im Flugverkehr gehören zur Tagesordnung, Zusammenstöße werdem manchmal erst in letzter Sekunde verhindert: Bei diesem Spiel müssen Sie als Fluglotse ganz allein den Flugverkehr eines Flughafens Ihrer Wahl regeln. An acht Flughäfen dürfen Sie Ihr Können erproben. Die Abstufung geht bei Oslo's einer Startbahn mit "Beginner" los und hört bei Paris (vier Startbahnen) mit "Expert" auf.

Von überall her kommen die Flugzeuge an und wollen entweder auf Ihrem Flughafen landen oder zu einer anderen Stadt umgeleitet werden. Dabei muß man aufpassen, daß die Flugzeuge in der Luft nicht zusammenstoßen. Mindestens 2000 Fuß Höhenunterschied müssen die Maschinen haben. Natürlich möchten einige Flugzeuge wieder starten, so daß der Luftraum schnell mit fünf bis sieben Maschinen gefüllt ist. Eine Lotsenperiode, die ungefähr 15 Minuten dauert, muß man durchhalten. Danach werden Punkte vergeben, die Sie in eine höhere Lotsenkategorie heben oder nach besonders schlechten Manövern wieder degradieren. *hf*

Gut!



Auf den ersten Blick schlummert ein schlichtes Spielchen auf der Wolf-Diskette Nr. 113. Dann habe ich meine Meinung aber schnell geändert. Airport ist trotz biederer Grafik eine fesselnde Simulation. Man muß sich höllisch konzentrieren, um nicht den Überblick zu verlieren. Die Warnung bei neu einfliegenden Flugzeugen ist allerdings nur sehr kurz zu sehen. Dadurch hat man kaum eine Chance, die Flugroute bereits umgeleiteter Maschinen wieder zu korrigieren. Auch die Landungen geraten oft zu einem Roulettspiel. Trotzdem: einmal angefangen hört man so schnell nicht auf.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Wolf Software & Design, Zirka-Preis: 49 Mark

MS-DOS	AMIGA 71 %
nicht geplant	Grafik: 25 % Sound: 33 %
	POWER-WERTUNG: 71 %
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

EINDRINGLICHER EINDRINGLING

Flight of the Intruder

In dieser Flugsimulation, die passend zum Kinostart des gleichnamigen Filmes "Flight of the Intruder" fertig wurde, steuern Sie den Bomber A-6 Intruder und die gute alte F-4 Phantom. Aber nicht nur ein Flieger steht Ihnen hier zur Verfügung. Bis zu acht Flugzeuge hören auf Ihr Kommando.

Das Kampfszenario von Flight of the Intruder spielt Anfang der 70er Jahre in Vietnam. Von einem Flugzeugträger, der vor der Küste dümpelt, starten Sie Ihre Einsätze. Die Aufträge reichen vom Patrouillen-Flug über feindlichem Gebiet bis zum Bombardieren strategisch wichtiger Ziele wie Brücken oder Nachschubdepots. Wer will, kann sich sogar eigene Missionen basteln und diese dann abspeichern.

Am Anfang Ihrer Karriere verpassen Sie sich einen Piloten, der später mit Punkten, Orden und Beförderungen für erfolgreiche Einsätze belohnt wird. Nun darf man aussuchen, ob man lieber mit einer Intruder oder einer Phantom startet. Vor dem Abflug bewaffnen Sie Ihre Maschine individuell und suchen sich zusätzlich maximal sieben Begleitflugzeuge aus. Wer will, kann so mit einer Intruder starten, die von sieben Phantomjägern eskortiert wird. Der Clou bei der Geschichte: Sie können sich per Tastendruck in jede der acht Maschinen setzen und mit jedem Flugzeug Ihrer Staffel selbst steuern. Neben zahlreichen Flugzeugen dürfen so wichtige Dinge wie einstellbarer Schwierigkeitsgrad und Zwei-Spieler-Modem-Option nicht fehlen. Fünf Detailstufen lassen sich einstellen. Geflogen wird via Maus, Joystick oder Tastatur, wobei zusätzliche Handlungen wie Blickwinkel ändern, Abspringen per Fallschirm und Abwerfen von Ballast über die Tastatur ausgeführt werden.



Die A-6 beim Angriff auf eine Fabrik (MS-DOS/EGA)



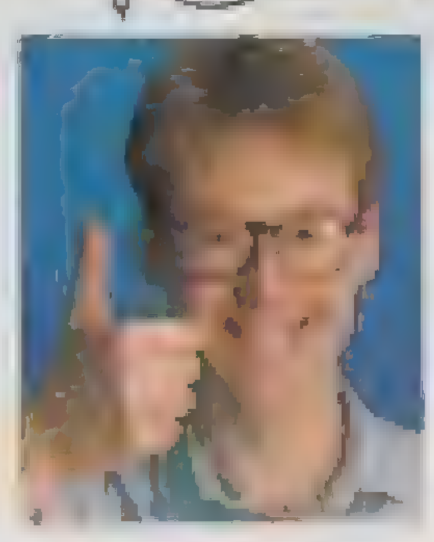
Im Fadenkreuz der Phantom: eine gegnerische MIG (MS-DOS/EGA)

Super!



Nach dem Mager-Programm "Tank" hat Spectrum Holobyte wieder einen Volltreffer gelandet. Massenweise Aufträge, Einstelloptionen im Überfluß, ein Missionseditor und ein Fluggefühl, das dem "F-16 Falcon" in nichts nachsteht, sorgen für monatelangen Flieger-Spaß. Alleine die Idee mit den acht Flugzeugen, die man bei Bedarf auch noch alle selber steuern darf, ist fantastisch. Simulationseinsteiger sollten auf alle Fälle erstmal probefliegen, denn "Intruder" spricht eher den alten Falcon-Hasen an als den blutigen Neuling. Die 3D-Grafik ist dank einstellbarer Detaillevels zügig — einen schnellen AT vorausgesetzt.

Super!



Spectrum Holobyte hat gegenüber dem tollen F-16 Falcon mit "Flight of the Intruder" noch einmal tüchtig zugelegt. Es stehen nicht nur mehr Missionen zur Auswahl, auch in Sachen Taktik und Planung bietet die neue Simulation eine Menge. Als Kommandant über eine ganze Staffel von acht Maschinen kommt Freude auf. Nur Männer mit harten Nerven stehen solche Missionen durch. Die Intruder fliegt sich genauso schön wie die legendäre Falcon — nur die Grafik könnte manchmal etwas schneller sein ("LHX Attack Chopper" läßt grüßen). Wer mit Spectrum Holobytes neuer Simulation eine Runde auf dem Computer dreht, wird eine Menge Spaß haben.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Spectrum Holobyte, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 83%	AMIGA
Grafik: 73% Sound:	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 83%	

ATARI ST	C 64
in Vorbereitung	in Vorbereitung



Der zimperliche Gott Thor ist jetzt etwas weniger angreifbar (ST)



Der rasende Ritter Ivanhoe im Angesicht des Todes (Amiga)

FEUERFEHLER

Fire and Brimstone

Nein, dieser Test ist kein Versehen, kein verspäteter Aprilscherz und auch kein Lückenfüller. Daß wir "Fire and Brimstone" zum zweiten Mal in der *POWER PLAY* testen (siehe Ausgabe 6/90), liegt an der Einsicht von Firebird. Die haben sich nämlich unsere Kritik zu Herzen genommen und in letzter Sekunde den von uns hart angekreideten Schwierigkeitsgrad geändert.

Am Spielablauf an sich hat sich nichts getan: Thor (immer noch ein Gott, aber nun etwas weniger leicht verwundbar), muß sich Bild für Bild durch acht Welten vorankämpfen. Er will unter allen Umständen eine gewisse Hel besuchen, die ihr Königreich Norse ziemlich mies behandelt. Da der Weg zu der Dame recht weit und dazu nicht ungefährlich ist, hat Thor gleich zu Beginn zwei Waffen bei sich. Findet er unterwegs ein neues Wurfgeschoß, muß er dafür auf eine andere Waffe verzichten. Als letzte Zuflucht in kniffligen Situationen kann Thor auf vier Zaubersprüche zurückgreifen, die er in kleinen Kelchen verborgen am Wegrand aufstöbert. *mg*

Geht so



Dank des entschärften Schwierigkeitsgrades kann man "Fire and Brimstone" jetzt einigermaßen vernünftig spielen. Den erhofften Sprung vom biederen Aschenbrödel zur strahlenden Spiele-Prinzessin hat es zwar nicht geschafft, aber ein ordentlicher Geschicklichkeitstest mit Knobeleinlagen ist es allemal. Mir sind einige Angreifer allerdings einen Tick zu hektisch, und manche Rätsel wirken nicht ganz durchdacht. Wer sich daran nicht allzusehr stört und Wert auf eine exquisite Grafik legt, der sollte einen Blick auf Fire and Brimstone riskieren. Wer Gefallen findet, wird dank vieler Levels einige Zeit damit verbringen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Firebird, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 62%
nicht geplant	Grafik: 78% Sound: 65%
	POWER-WERTUNG: 62%

ATARI ST 62%	C 64
Grafik: 78% Sound: 57%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 62%	

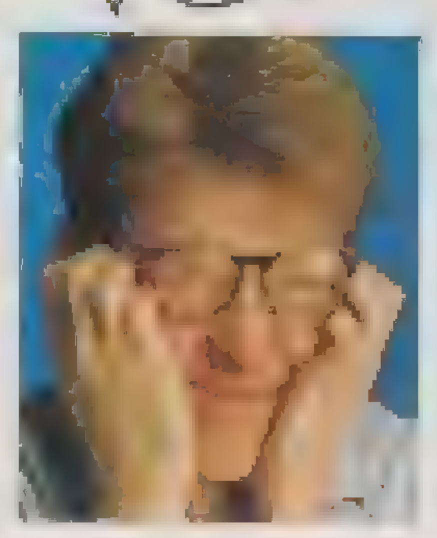
ROSTIGE RÜSTUNG

Ivanhoe

Wir befinden uns im Mittelalter, der Zeit der Kreuzzüge und edlen Ritter. Richard Löwenherz, der rechtmäßige König von England, ist auf seiner Rückreise aus dem Heiligen Land von den Mannen seines Bruders John überfallen und in eine Festung in Österreich verschleppt worden.

In der Rolle des edlen Ritters Ivanhoe, ausgerüstet mit Schild und Schwert, macht Ihr Euch auf die gefahrvolle Reise in die (scrollenden) Wälder Österreichs. Natürlich geht die heldenhafte Rettung Eures Königs nicht ohne Komplikationen ab. Zuerst heißt es, die Schergen des finsteren John mit kräftigen Schwerthieben auszuschalten. Die machen Euch in den fünf Leveln des Spiels das Leben schwer. Bevor Ivanhoe das Burgverlies betreten kann, muß er sich in den Wäldern Englands, während seiner Schiffsreise nach Europa und auf einem Ritt durch Frankreich seiner Haut erwehren. In den Alpen angekommen, kämpft er sich seinen Weg durch ein österreichisches Städtchen und steht endlich vor der Festung, in der sein geliebter König schmachtet. Auch dort heißt es wieder Feinde niedermetzeln. *vw*

Hilfe



So nicht, liebe OCEAN-Programmierer. Ivanhoe, der Ritter mit der Popperfrisur, wäre besser im finsteren Mittelalter geblieben, als uns am Computer zu nerven. Dieses Actionspiel kann weder spielerisch (viel zu hektisch) noch technisch (ruckelnde Sprites, ruckelndes Scrolling) überzeugen. Die Joysticksteuerung ist so vertrackt, daß nach wenigen Fecht- und Sprungübungen ein Krampf in der Hand droht. Auch der schon im ersten Level happige Schwierigkeitsgrad erhöht nicht gerade die Motivation, Ivanhoe noch einmal auf die Reise zu schicken. Kurzum: ein simples Hau-Drauf-Spiel ohne jeglichen Witz.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 24%
nicht geplant	Grafik: 33% Sound: 35%
	POWER-WERTUNG: 24%

ATARI ST	C 64
in Vorbereitung	nicht geplant

Gutschein

POWER TIPS

ZUM SAMMELN — TV SPORTS BASKETBALL

MS-DOS

Bei "TV Sports Basketball" ist die Aufstellung der Spieler besonders wichtig. Stefan Schönberger aus Düsseldorf hat nützliche Tips für alle Bildschirm-Basketballer. Der beste Spieler (32 zu vergebende Punkte) sollte ein Guard (G) sein. Danach sollte die Mannschaft in folgender Reihenfolge aufgestellt werden:

Diese Stärkewerte gehören zu den besten Spielern. Bei schwächeren Spielern müssen diese Werte etwa um 1 - 2 Punkte bei jeder Kategorie verringert werden.

Spiel:

Die größte Chance einen Korb zu erzielen, hat man natürlich, wenn man direkt vor diesem steht. Um dorthin zu gelangen, gibt es zwei Varianten. Die eine heißt "Ab durch die Mitte!"; natürlich mit dem besten Guard. Dies klappt am besten, wenn der Guard den Ball direkt nach dem Einwurf (in der eigenen Hälfte) erhält und dann durch die Abwehr marschiert. Hat sich die gegnerische Abwehr ersteinmal auf einen Angriff eingestellt, so hilft die zweite Methode. Bei ihr

Position	Bezeichnung
1.	erster Guard
2.	erster Center
3.	zweiter Guard
4.	erster Forward
5.	zweiter Forward
6.	dritter Guard
7.	Forward
8.	vierter Guard
9.	Forward
10.	fünfter Guard
11.	Forward
12.	zweiter Center

Position	Stärken (Abk.)	S	P	D	R	Q	J
Guard		8	3	3	2	8	8
Forward		7	3	2	2	7	8
Center		7	1	4	8	3	8

POWER TIPS

ZUM SAMMELN — ELITE

AMIGA · ST · MS-DOS · C64

Oldies but Goldies. Da immer noch Fragen zu den vertrackten fünf Missionen des Weltraum-Klassikers "Elite" auftauchen, hier jetzt endgültig zum letzten Mal die Elite-Tips von Micha (Commander Cain) Gerstenberg aus Aßlar Bechlingen.

— Die Constrictor

Man muß nur lange genug im Weltraum herumgondeln. Irgendwann trifft man dann, kaum ist man aus dem Hyperraum aufgetaucht, den bösen Constrictor. Das ist für einen gestandenen Handelskapitän aber kein größeres Problem. Mit Höchstgeschwindigkeit in die entgegengesetzte Richtung fliegen und den Constrictor mit dem Heck-Militär-Laser, den man hoffentlich sein eigen nennt, unter Beschuß nehmen. Wenn die Wumme heißgeschossen ist, einen Moment abkühlen lassen. Dann wieder voll draufhalten und nach ein paar weiteren Schüssen segnet der Constrictor das Zeitliche. Als Belohnung winken 10 000 Credits.

— Die Thargoidenpapiere

Ein ganz harter Brocken. Dazu muß man das entfernteste System der Galaxis anfliegen. Zu allem Überfluß wird man dabei von 2er- und 4er-Formationen von Thargoiden angegriffen. Nur die härtesten kommen durch. Für all die anderen armen Raumfahrer, die immer wieder scheitern, hier ein kleiner Rettungsanker. Man fliegt nur Planetensysteme mit Techlevel fünf oder höher an. Dort kauft man sich immer wieder eine neue Rettungskapsel und rettet sich von Station zu Station. Die Fracht geht dabei zwar verloren, aber die Thargoidenpapiere bleiben im Laderaum. Wichtig ist, zu Beginn dieser Mission in der Mitte der Galaxis zu sein, weil der Weg dann kürzer ist. Als Belohnung winkt die Naval Energy Unit. Damit könnt Ihr Energieproblemen ein für allemal goodbye sagen.

POWER TIPS

ZUM SAMMELN — SHUFFELPUCK CAFE

AMIGA · ST

Christian Einig aus Koblenz-Güls ist Champion im "Shuffelpuck Cafe" und möchte seine Tips an Euch weitergeben:

— Eneg

Grundsätzlich ist er links verwundbarer als rechts. Man sollte ihn während des Ballwechsels nach links locken und dann in die rechte Ecke (möglichst Feld 4) abziehen. Das klappt natürlich nicht immer beim ersten Mal. Außerdem ist es ziemlich ungesund, locker zu schlagen... (auf deutsch: immer in der Offensive bleiben)

Beim "Aufschlag" den Puck sachte zum Feld 20 stoßen und den Schläger im Feld 24 positionieren. Wenn der Puck das Feld 20 erreicht hat und Eneg mit seinem Schläger im Feld 5 oder 6 ist, voll draufhalten in Richtung Feld 2 (bei korrekter Ausführung 100%ig ein As).

— Skip

Bei ihm möglichst hart in die Ecken schießen. Den eigenen Aufschlag kann man wie bei Eneg ausführen, nur kann man hier einfach geradeaus abziehen, wenn der Puck in Feld 20 (oder 13) ist, ohne auf den Gegner achten zu müssen.

— Visine

Bei ihm muß man nicht unbedingt die bei Eneg aufgeführte Aufschlagvariante benutzen (sie nützt hier ziemlich wenig); einfach nur draufhauen. Bei gegnerischen Aufschlägen, die schnell hintereinander die rechte und linke Bande berühren, stellt man sich am besten mit seinem Schläger in die untere Reihe und wartet, bis der Puck davor ist.

— Bejin

Den eigenen Aufschlag sollte man zum Feld 3 oder 4 schlagen. Während dem Ballwechsel die Gegnerin in eine Ecke locken und in die andere schießen (ziemlich einfach). Beim gegnerischen Aufschlag gibt's nicht viel zu reagieren. Am besten sucht man sich vor der Partie eine Ecke aus (Feld 23

TV SPORTS BASKETBALL

läuft man mit dem guten rechten Guard rechts an den auf der rechten Seite stehenden Spielern vorbei. Diese stellen dem Guard einen Block, d.h. sie wehren den Abwehrspieler ab, der dem Guard folgt, so daß dieser freie Bahn auf den Korb erhält. Kurz vor dem Korb angelangt, genügt ein langer Knopfdruck und Ihr erhaltet zwei Punkte. Je länger der Knopf gedrückt wird, desto kürzer muß die Entfernung sein. Also, bei Drei-Punkt-Versuchen, den Knopf nur streifen und vor dem Korb lange draufdrücken. In dem Mittelbild, wo man entscheiden kann, welcher Spieler sich bevorzugt freilaufen soll, sollte man den Center wählen oder bei einem Fast Break (Schnellangriff) den Spieler, der vor einem läuft.

Sind Eure Spieler stark erschöpft und Ihr habt noch einige Time-Outs zu Ende der Halbzeit übrig, so nehmt am besten mehrere hintereinander. Dieses verbessert den Zustand der Spieler. Als Anfänger sollte man die computerunterstützte Paßvariante wählen. Vor einem Ligaspiel ist der nächste Gegner genau zu analysieren. Durch die Statistik kann man den stärksten Spieler des Teams genau erkennen. Dieser Spieler ist dann, wenn er ca. zwei Drittel aller Punkte erzielt hat, mit mehr als einem Spieler zu decken. (In den USA findet Ihr nur Manndeckung, keine Raumdeckung.) Die beste Verteidigungsmethode ist das direkte Hochspringen, wenn der Gegner zum Wurf ansetzt. Aufgrund des guten Centers (siehe oben) werden die meisten Würfe abgeblockt.

Spätestens wenn die Spieler in den "Exhaust"-Zustand geraten, sollten sie ausgewechselt werden. Die Ersatzspieler sollten in erster Linie das Ergebnis halten. Es dauert ungefähr zwei bis drei Minuten Spielzeit, bis die "ersten Fünf" wieder auf dem Damm sind.

vw

Gewinnt mit POWER PLAY

Der beste deutsche "Pipe Mania"-Spieler gewinnt eine Reise nach Amerika.

Wenn Ihr diese Karte zur deutschen Endausscheidung am 4. August 1990 nach Essen in die Computerabteilung des Kaufhauses Karstadt am Limbecker Platz (genaue Adresse: Friedrich-Ebert-Str. 1) mitbringt, dann nehmt Ihr außerdem an einer Verlosung von 20 T-Shirts teil. Ein kleines Dankeschön ist jedem Mitspieler gewiß — vorausgesetzt, er hat dort diese Original-Karte bei sich.

Die genauen Wettbewerbsbedingungen findet Ihr in dieser Ausgabe auf einer Extra-Seite.

Um an der Verlosung im Kaufhaus teilzunehmen, tragt hier bitte Euren Namen und Eure Anschrift ein.

(Bitte in Blockschrift ausfüllen!)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort



SHUFFELPUCK CAFE

oder 24), in die man bei jedem gegnerischen Aufschlag seinen Schläger bemüht. Diejenigen, die sich besonders viel zutrauen, können sich ja auf ihre Reflexe verlassen.

— Biff

Die Hauptsache beim eigenen Aufschlag ist, daß er hart kommt; in die Ecken schlagen hilft so gut wie gar nichts. Beim gegnerischen Aufschlag kann man schon kurz vor dem Schlag erahnen, in welche Ecke er kommen wird. Kommt er nach links, und man hat noch genug Zeit, vom Feld 23 auszuholen, gibt man ihm einen kräftigen Schlag mit auf den Weg, anstatt nur zu blockieren. Wenn man zum Feld 8 schlägt, ist die linke Seite, wenn der Puck zurück kommt, wunderbar weit offen.

—Lexan

Wenn der Gegner noch im vollen Besitz seiner Kräfte ist, ist es egal, wo man den Aufschlag hinschlägt; Hauptsache er ist hart. Später, wenn der Gegner schlechter wird, ist es ganz nützlich, in die Ecken zu schlagen (möglichst in die rechte). Bei seinem Aufschlag kann man schon ziemlich früh erkennen, wohin er kommen wird. Während des Ballwechsels immer nach rechts schlagen, dort ist er verwundbarer.



Das Spielfeld des Shuffelpuck Gute Orientierung ist alles

ELITE

— Die Supernova

Nach dem Tankleck erst einmal beherzt auf die nächste Sonne zufliegen und tüchtig Energie tanken. Anschließend retten wir noch die armen Schiffbrüchigen aus der Station. Edel sei der Space-Mensch, hilfreich und gut. Die verdiente Belohnung: 1 kg Gem Stones (ca. 20 000 Credits).

— Die Cougar

Keine Bange, so schwer ist das auch wieder nicht. In der nächsten auftauchenden Piratenformation, die Euren Weg kreuzt, fliegt auch die niedliche Cougar mit. Zuerst müßt Ihr aber unter den Piraten aufräumen. Ist das erledigt, geht Ihr bei der Cougar wie beim Constrictor vor. Wenn sie Euch zu nah auf die Pelle rückt, umdrehen und mit der Retrorocket ein Stück nach vorne rocken. Dann wieder ballern, was das Zeug hält. Wenn der Finsterling explodiert, sofort aufhören und den Cloaker einsacken (mit "Z" aktivieren). Wenn Ihr so weitermacht, wird Eure Cobra noch der heißeste Flitzer der Vereinigten Galaxien. Da würde selbst Zaphod Beeblebrox neidisch.

— Alien Space Station

Nach der Erteilung der Mission zum wirtschaftlich starken Planetensystem "jumpen" (corporal State). Nun zum Planeten fliegen und unterwegs die paar läppischen Thargoiden wegpusten. Ist man endlich im Sicherheitsradius der Station, auf die Einflugschneise zufliegen. Nun feuern, was das Zeug hält. Wird man während des Beschusses angegriffen, kein Problem. Wir haben ja jetzt unser feines Anti-Ortungs-Gerät. Den Cloacker einschalten und die Aliens schauen in die Röhre. Ist die Station vom Winde verweht, fliegen wir ins nächste System und kassieren unsere Belohnung: den ECM-Jammer. Jetzt steht einer Karriere als Erbe des Universums nichts mehr im Wege.

vw



Mit Granaten und Flammenwerfer gegen Über-Monster (Amiga)

HOLPRIGE HEKTIK

A.M.C.

Auf einem fernen Planeten wimmelt es nur so von mannsgroßen Heuschrecken, die grundsätzlich mit Maschinengewehren bewaffnet herumlaufen. Auch einige andere unliebsame Zeitgenossen, wie fliegende Riesen-Insekten und Giganto-Würmer, scheinen direkt aus den Alpträumen eines Horror-Maskenbildners zu stammen. Der ideale Ort für einen "Astro-Marine-Corps"-Kämpfer (kurz "A.M.C."). Im horizontalen Scrolling geht's durch die ansonsten recht idyllische Landschaft. Die Waffe des Furchtlosen kann auf zwei Arten aufgerüstet werden. Einerseits steht ein Streuschuß zur Verfügung, andererseits gibt's à la "Aliens" einen Flammenwerfer. Von der Waffe unabhängig kann er außerdem noch mit Granaten um sich schmeißen. Die Extras liegen in Behältern, die ab und zu vom Himmel fallen. Darin können auch zusätzliche Lebensenergie, ein Schutzschild, eine Art Waffen-Maskottchen (schwebt über dem Kämpfer) oder ein Extra-Leben liegen. Springend und laufend geht's durch die zahlreichen Level, wobei man alle 2 Level ein Paßwort erhält. *hf*

Geht so

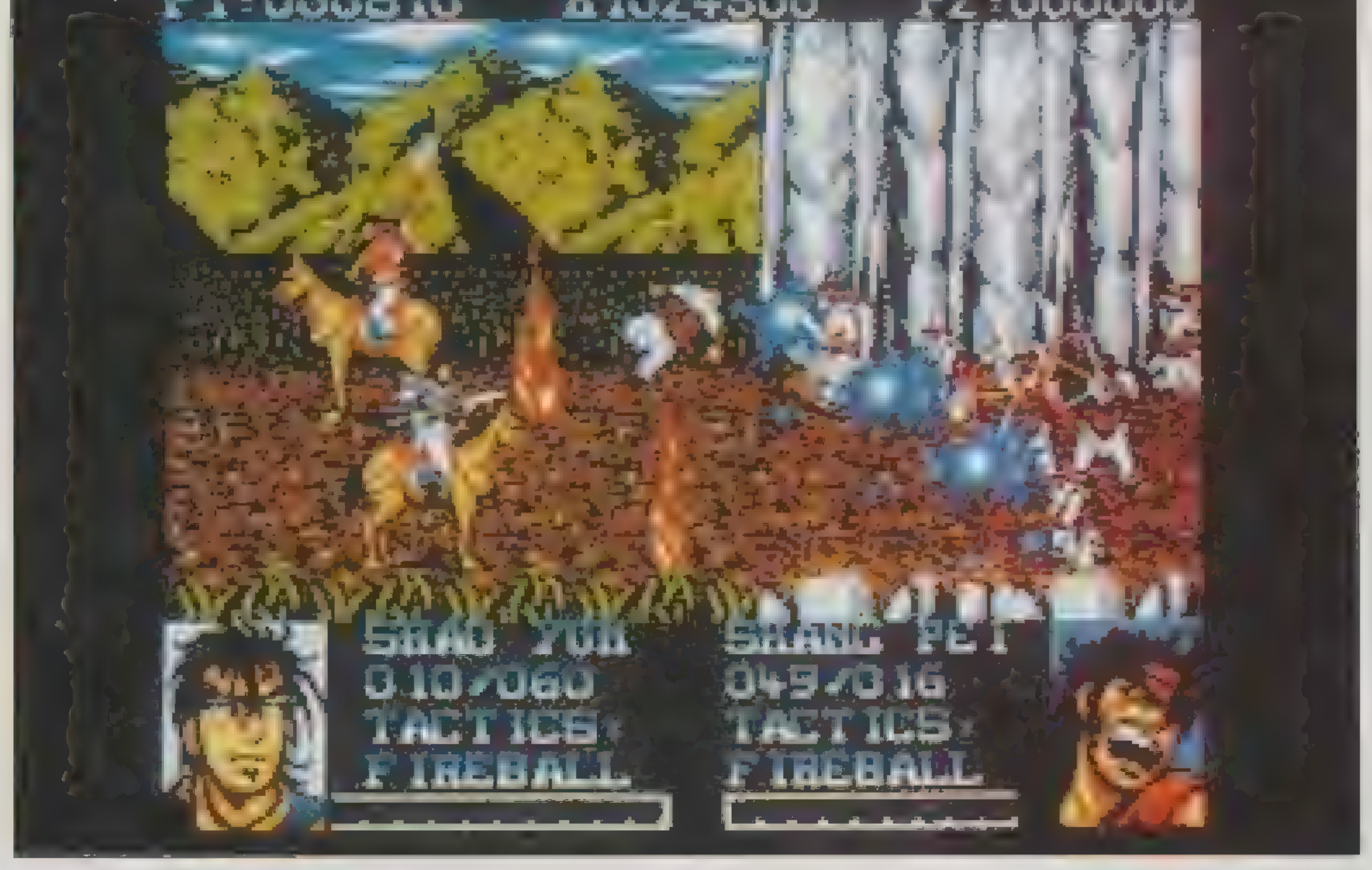


Zwei Disketten liegen in der Packung, wobei die zweite erst zum Einsatz kommt, wenn die Levels auf der ersten komplett durchgespielt wurden. Da die erste Mission schnell recht schwer ist, wird's wohl etwas dauern, bis man die zweite angehen darf. Ich hätte es begrüßt, wenn man auch das zweite Spiel schon mal "antesten" könnte. "A.M.C." ist nicht schlecht, hinkt programmtechnisch aber zwei Jahre hinterher, was besonders bei den ruckligen Bewegungen auffällt. Dafür ist die Musik für meinen Geschmack sehr gelungen — fast jeder Level eine neue Melodie. Alles in allem nicht schlecht, aber kein Software-Renner.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Dinamic, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 67%
nicht geplant	Grafik: 52% Sound: 74%
	POWER-WERTUNG: 67%
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung



Ich glaub', mich tritt ein Pferd... (ST)

WEN DER HAFER STICHT

Dynasty Wars

Wenn ganze Dynastien sich nicht mögen, greift der stramme Patriarch zu Waffe und Kriegsgaul und galoppiert in die Schlacht. Fernöstlich-mittelalterlich ausstaffiert ist "Dynasty Wars", die Umsetzung eines aktuellen Spielautomaten von Capcom. In einem halben Dutzend Levels wird bei horizontalem Scrolling fleißig Kleinholz aus den Dutzenden von Gegnern gemacht, die angeflitzt kommen. Ihr steuert Euer Schlachtroß samt Reiter nach links, rechts, oben und unten. Der Feuerknopfdruck löst ein beherztes Schwingen mit dem Säbel aus. Hält man den Knopf ein Weilchen gedrückt, bevor man ihn losläßt, fegt gar eine Distanzwaffe über den Bildschirm, die alles umwirft, was sich ihr in den Weg stellt. Zu Beginn des aktionshaltigen Ausritts habt Ihr die Wahl zwischen vier Spielfiguren, die unterschiedlich gut mit Waffentalent und Kraft gesegnet sind. Wenn Ihr angesichts der gegnerischen Übermacht dauernd vom Sattel geholt werdet, dann ruft Euch einen Freund dazu: Zwei Spieler dürfen gleichzeitig hauen und stechen. *hl*

Geht so



Statt Aliens mischt man bezopfte Schurken auf, statt eines Raumschiffs steuert man einen feurigen Hengst, aber damit hat es sich schon mit den Besonderheiten. Hinter der farbenprächtigen, gut gezeichneten Grafik von Dynasty Wars lauert der Abgrund spielerischer Einfallslosigkeit. Auf Euch warten ein paar Ausweichmanöver, reichlich Ballerei und einige Prisen Ärger, wenn man im etwas unübersichtlichem Sprite-Gewimmel den kürzeren gegen des Gegners Schergen zieht. Wer das Automatenvorbild vor lauter Begeisterung heiraten wollte, wird die Umsetzung schätzen; "Normalspieler" dürfen das getrost versäumen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST 52%	**C 64**
Grafik: 74% Sound: 63%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 52%	

um Normalpreis.

Wo gibt's denn sowas? Bei Markt&Technik. Eure Supertankstelle für Bücher und Bookware. 12mal neuer Profitreibstoff für Eure C64er und C128er. Zum Normalpreis. Da könnt Ihr Gas geben!

A. Seibert
C64'er-Spielesammlung, Band 3
Beste Unterhaltung und ausgiebiger Spaß vermitteln diese 12 spannenden und reizvollen Spiele aus der Welt der Agenten, Bösewichter und Zauberer. Ein Schnellader auf der Diskette verkürzt die Ladezeiten auf einen Bruchteil der ursprünglichen Ladezeit.
1988, 103 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-890**90-596**-X
DM 39,–*

A. Woerrlein
64'er-Spielesammlung, Band 4
20 ausgewählte Spiele, die Geschicklichkeit und Fingerspitzengefühl verlangen – und die noch besser auf die Bedürfnisse eines echten Spiele-Freaks zugeschnitten sind. Kommt mit in eine Welt, die vor euch noch niemand zu Gesicht bekommen hat.
1988, 80 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-890**90-703**-2
DM 39,–*

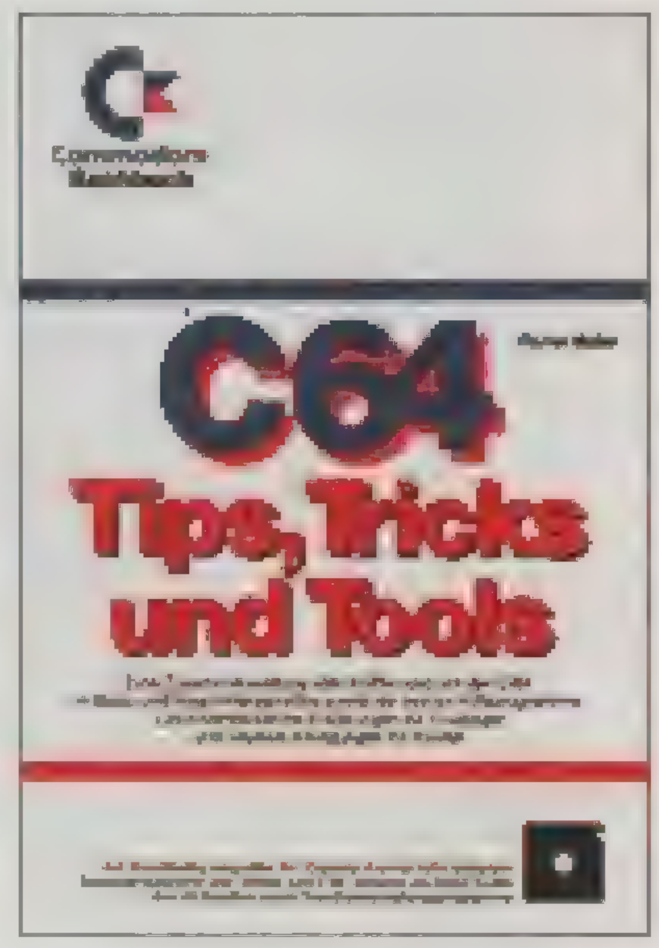
F. Müller
C64 – Tips, Tricks und Tools
Eine wertvolle Sammlung toller Kniffe, um die Anwendung und Programmierung des 64ers noch effektiver zu gestalten und die Kenntnisse über euren Computer zu vertiefen. Leicht verständlich für der Einsteiger und immer wieder anregend für den Insider.
1988, 439 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-890**90-499**-8
DM 59,–

H. Withöft/A. Draheim
64'er – Großer Einsteiger-Kurs
Schritt für Schritt werdet ihr in die Welt eures neuen Computers eingeführt. Vom Auspacken und Anschließen über Basic-Programmierung bis zu PEEK- und POKE-Befehlen. Wenn ihr auf der letzten Seite angekommen seid, habt ihr auch euren 64er im Griff.
1988, 236 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-890**90-668**-0
DM 29,90









*unverbindliche Preisempfehlung







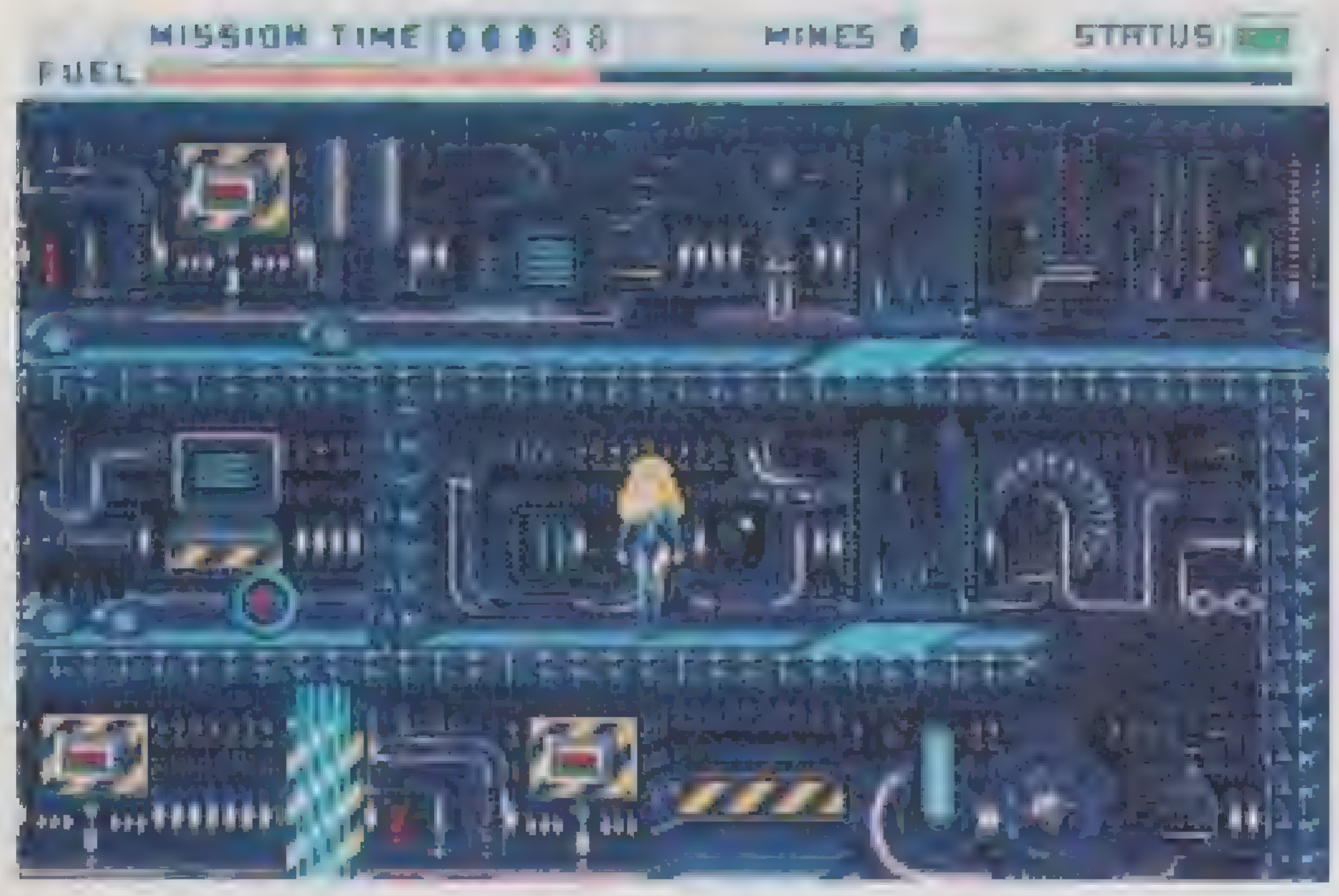
S. Baloui
C64/C128 MasterBase
Profi-Software zum Buchpreis: eine Dateiverwaltung für hohe Ansprüche und mit bequemer Benutzeroberfläche. Pull-down-Menüs, Windows, Makros und Indexfelder orientieren sich an professionellen Vorbildern. So lassen sich Adressen, Ton-Kassetten, Video-Sammlungen oder ähnliche Datenmengen problemlos verwalten.
1988, 155 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-890**90-583**-8
DM 59,–*

F. Müller
Mega Pack 1
Profi-Software zum Buchpreis: eine nützliche Ergänzung, die euer GEOS-System noch vielseitiger macht. Über Pull-down-Menüs werden eine Grafikbibliothek oder Zeichensätze geladen, konvertiert und alles optimal dem Drucker angepaßt.
1989, 160 Seiten,
inkl. 3 Disketten
ISBN 3-890**90-772**-5
DM 59,–*

F. Müller
Mega Pack 2
Profi-Software zum Buchpreis: eine Diskart-Grafikbibliothek mit mehreren hundert Grafiken im Geo-Paint-Format. Mit Zeichensätzen und kunstvollen Symbolen, die euren »Drucksachen« eine individuelle Note verleihen. Ihr müßt nur noch aussuchen, markieren, einkleben – fertig.
1989, 177 Seiten,
inkl. 3 Disketten
ISBN 3-890**90-350**-9
DM 59,–*

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und Fachabteilungen der Warenhäuser.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung



Langeweile auf dem Asteroiden: Final Countdown (Amiga)



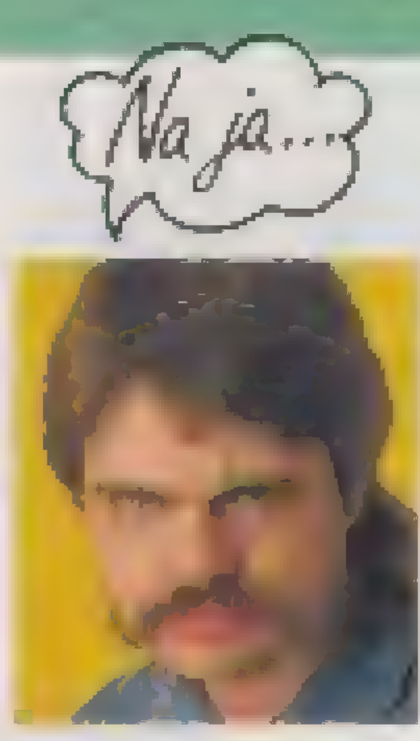
Im Paddelboot ins Abendrot (Amiga)

SCHWACHE MISCHUNG

Final Countdown

Mitte des nächsten Jahrtausends rast ein eigenartiger Asteroid auf die Erde zu. Dieser hat Auswirkungen auf die Sonnenaktivität. Von einer Raumstation aus macht sich deren Kommandantin Laira Tyrik auf, den Asteroiden unter die Lupe zu nehmen. Um die Erde zu retten, hat Laira nur begrenzt Zeit und muß auf eine dürftige Ausrüstung zurückgreifen.

Ihr steuert die schmucke Raumfahrerbraut in dem Spiel "Final Countdown" durch das Innere des Asteroiden. Die Grafik wird aus der Seitenansicht gezeigt. Verwinkelte Gänge, tiefe Schluchten, Energiebarrieren und herumlaufende Droiden machen Laira das Bildschirmleben schwer. Um sich durch die Gänge zu bewegen, kann Laira laufen oder mittels Raketenrucksack fliegen. Die Raketen müssen allerdings regelmäßig mit Energie versorgt werden. Barrieren abschalten und Informationen sammeln kann Laira mit Hilfe diverser Computerterminals und versteckter Schalter. Für den Kontakt mit den Terminals stehen rund ein Dutzend Befehle zur Verfügung. *mh*



"Final Countdown" ist weder Fleisch noch Fisch. Die Mischung aus ein bißchen "Impossible Mission" und ein wenig Hacken im Computersystem spielt sich wie ein nasser Lappen. Denn leider wurde bei Final Countdown das Wichtigste vergessen: der Spielspaß. Der krampfhafte Versuch, dem Programm durch Computerterminals spielerischen Nährwert zuzuführen, ist völlig daneben gegangen. Der Charme dieser Sequenzen ist durchaus mit einer Tabellenkalkulation vergleichbar. Die Grafik von Final Countdown ist ganz nett, reißt einen aber nicht gerade vom Stuhl. Zudem ist die Steuerung ziemlich schwammig.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Demonware, Zirka-Preis: 80 Mark

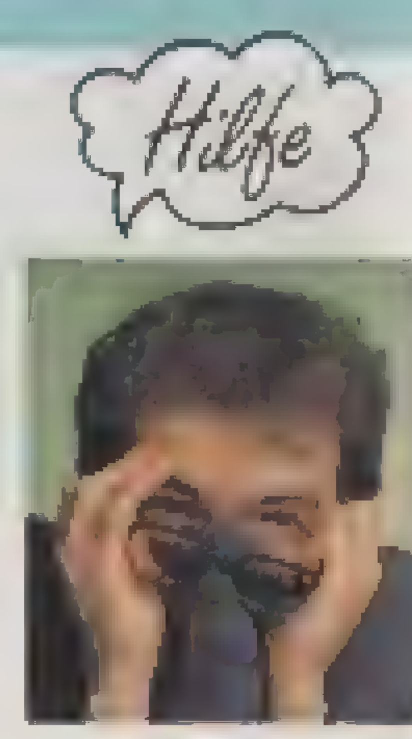
MS-DOS	AMIGA 32%
nicht geplant	Grafik: 51% Sound: 38%
	POWER-WERTUNG: 32%
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

KOMM IN MEINEN WIGWAM

Colorado

Willkommen im Wilden Westen, anno 1801. Trapper David O'Brian führt ein gemütliches Leben: Wochentags trappert er durch die Wälder und erlegt ein paar Biber, am Samstagabend hockt er im Saloon und pichelt den guten Colorado-Whiskey. Eines Tages trifft er in der Wildnis auf einen sterbenden Cheyenne-Krieger, der ihn um ein Begräbnis nach Art des Stammes bittet. O'Brian ist ein herzensguter Mensch und sagt dies dem Sterbenden zu, woraufhin dieser eine Karte rausrückt, die den Weg zu einer Goldmine weist. Auf der Suche nach dem Goldschatz kontrolliert Ihr den tapferen Trapper. Mit dem Joystick steuert man die Spielfigur von Bild zu Bild und führt bei gedrücktem Feuerknopf allerlei Kampfbewegungen aus. Durch Drükken der Funktionstasten aktiviert Ihr die Gegenstände, die am unteren Bildrand in einer Leiste gezeigt werden.

Bei einem Händler kann Trapper David einige Dinge eintauschen, und mit dem Paddelboot befährt er einen Fluß. Zwischendurch darf der Spielstand gespeichert werden. *hl*



Ein betagtes Action-Adventure-Spielprinzip wird auch dadurch nicht besser, daß man es in ein Wild-West-Szenario verlegt — Old Shatterhand dreht sich lautstark im Grabe um. Das müde "Gegenstände-Suchen-und-Anwenden" wird durch die dürftige Spielbarkeit zusätzlich versalzen. Insbesondere die Kämpfe mit skalpsammelnden Rothäuten stimulieren lediglich das Verlangen nach einem besseren Spiel. Die Grafik sieht recht anständig aus, doch die Sprites rucken abgehackt über den Monitor. Wer für diese Trapper-Tragödie 85 Mark ausgegeben hat, wird sich die Programmierer an den Marterpfahl wünschen.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Silmarils, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 24%	AMIGA 24%
Grafik: 59% Sound: 13%	Grafik: 47% Sound: 11%
POWER-WERTUNG: 24%	POWER-WERTUNG: 24%
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

FLOTTER DREIER

Projectyle

Gut!



Soviel Action bietet nicht mal ein ganzer Bundesliga-Spieltag: Dauernd rattert's und macht Boing, von einer Zone zur anderen geht's schnell hin und her; zwei Spielfiguren verkeilen sich beim Kampf um die Scheibe, und der lachende Dritte staubt ab. Das rechte Sport-Feeling mag bei diesem Zukunfts-Ballspiel aber nicht aufkommen, ich halte es eher für ein Actionspiel im Liga-Kleid. Daß drei Spieler gleichzeitig ran können, macht viel Freude und die schnelle, farbenfrohe Grafik paßt gut zum Geschehen. Projectyle macht durchaus Spaß, aber im Zweifelsfalle ziehe ich eine "echte" Sport-Simulation vor. Beim futuristischen Scheibenschießen ist mir eine Prise Zufall zuviel im Spiel.

Sportspiele haben meist bekannte Disziplinen als Vorbild: Mit der Nachahmerei einer "echten" Sportart hat das britische Team "Eldritch the Cat" (bestehend aus zwei Programmierern und einer Hauskatze) wenig im Sinn. "Projectyle" ist ein Sportspiel, in dem es um eine Sportart geht, die es noch gar nicht gibt. Ähnlich wie bei "Speedball" wurde das Geschehen in die Zukunft verlegt. Acht kosmische Stämme mit so vertrauenserweckenden Namen wie "The Terminators" spielen in einer Liga um den Projectyle-Titel. Beliebig viele Mannschaften dürfen von menschlichen Spielern übernommen werden. Die anderen steuert der Computer, der Euch mit drei Schwierigkeitsstufen als Gegner dient.

Das Projectyle-Spielfeld besteht aus fünf Zonen. Drei (!) Mannschaften spielen gleichzeitig. Für jedes Team gibt es eine Zone, in der es ein Tor stehen hat. Dazu kommt ein Raum, in dem von allen drei Mannschaften je ein weiteres Tor plaziert ist. In der Mitte gibt es außerdem die Verbindungszone, von der aus die Spielscheibe in die anderen Bereiche geschossen wird. Euer Ziel ist es, in drei Spieldritteln möglichst viele Tore zu schießen. Und da Ihr in der Zone, in der nur Euer Team ein Tor stehen hat, selber keine Treffer erzielen könnt, seid Ihr sehr motiviert, die Scheibe schleunigst aus ihr herauszubefördern. In jeder Zone steuert Ihr eine andere Spielfigur, die per Feuerknopfdruck in die Fahrtrichtung schießt und dabei die Spielscheibe wegkickt. Durch geschickte Schubsmanöver (Bandenabpraller inklusive) müßt Ihr die beiden Konkurrenten austricksen, die ebenfalls hinter der Scheibe her sind. Außerdem tauchen auf dem Spielfeld per Zufall Extra-Symbole auf, die bei Berührung aktiviert werden. Immer gern gesehen ist eine Ladung Kleingeld, mit der Ihr vor der nächsten Partie die Eigenschaften Eurer Spielfiguren verbessern könnt.

Nach jedem Spieltag kann der Liga-Stand mit Tabelle und Torjäger-Liste auf Diskette gespeichert werden. Besonders fetzig wird Projectyle mit mehreren Spielern. Bis zu drei Personen können gleichzeitig antreten. *hl*



Die Eigenschaften der Spielfiguren können verbessert werden (ST)

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS		AMIGA 71 %	
nicht geplant		Grafik: 65 %	Sound: 68 %
		POWER-WERTUNG: 71 %	
ATARI ST 72 %		**C 64**	
Grafik: 74 %	Sound: 68 %	nicht geplant	
POWER-WERTUNG: 72 %			

Gut!



So viel unterhaltsame Hektik bot mir schon lange kein Spiel mehr — ohne daß ich wegen zu vieler Glückstreffer sauer wurde. Alleine ist Projectyle auf Dauer zwar etwas einfältig, aber zu dritt kommt prächtige Stimmung auf. Dank sauberer technischer Ausführung auf dem ST (sehr schönes 8-Wege-Scrolling), professioneller Aufmachung (viele Menüs und Parameter zum Ausprobieren), durchdachter Spiellogik und diversem Schnickschnack (z.B. Zeitlupenwiederholungen) gefällt mir Projectyle besser als das ähnliche "Speedball". Die taktischen Spielereien hätte man sich größtenteils schenken können. Sie wirken sich zumindest nicht auffallend auf das Spielgeschehen aus. Doch das ist halb so schlimm. Wichtig ist das Ergebnis unterm Strich — und hier fällt die Bilanz für Projectyle recht positiv aus. Leider ist die Amiga-Version etwas langsamer als die ST-Variante. Deshalb der Punktabzug.



In der Super-Angriffszone hat jedes Team ein Tor stehen: Powerplay pur (Amiga) ▶

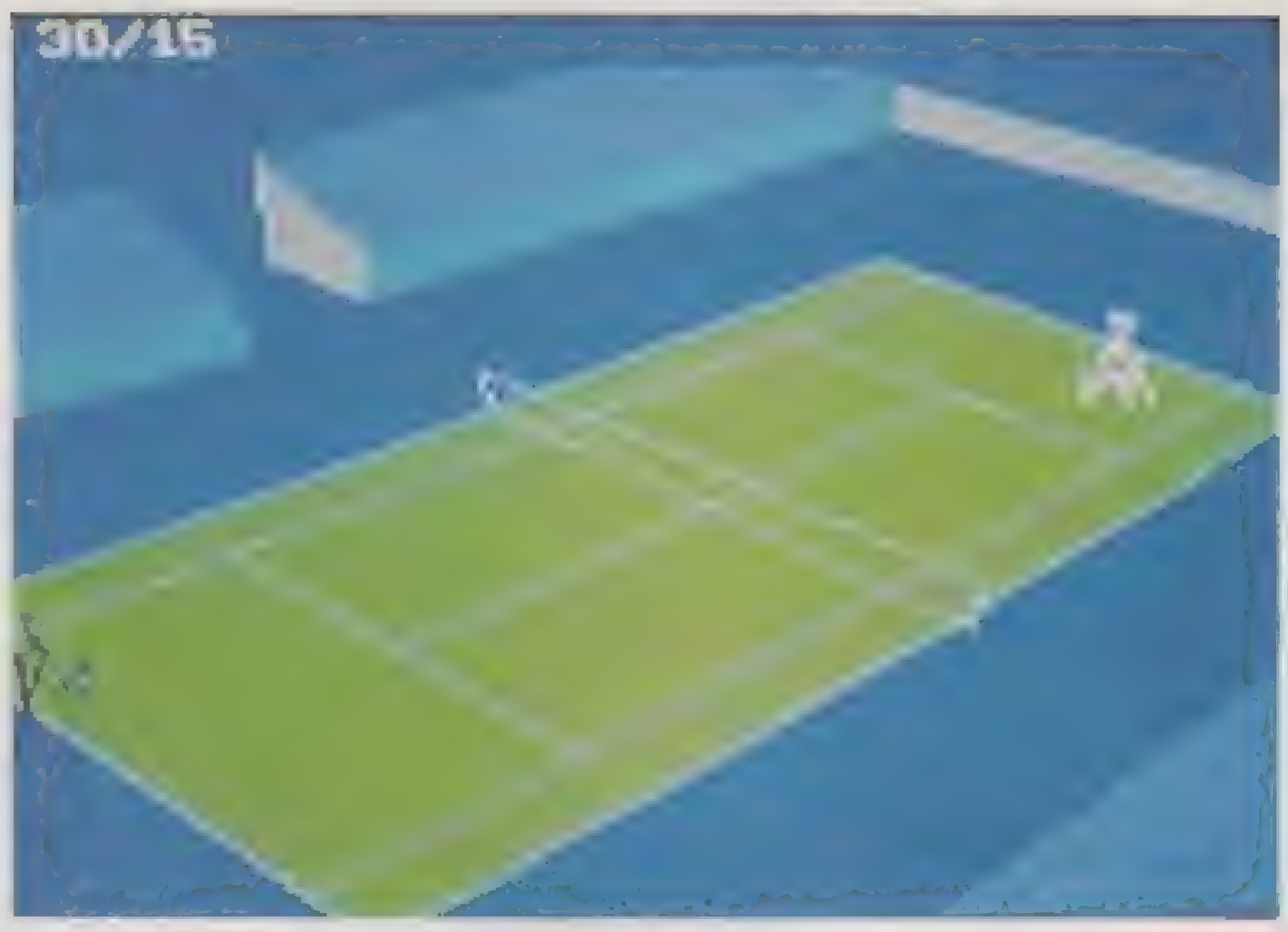
REINE ANSICHTSSACHE

International 3D Tennis

Sie sind wieder da: Die Mannen von Sensible Software hatten nach der Fußball-Simulation "Microprose Soccer" lange Zeit kein Lebenszeichen von sich gegeben. Ihr Comeback geriet mit "International 3D Tennis" wieder recht sportlich. Das Programm macht dem "3D" in seinem Namen alle Ehre, denn Ihr könnt das Spielfeld aus den verschiedensten Positionen betrachten. Beim C 64 gibt es zehn feste Blickwinkel, zwischen denen man wählen darf. Auf dem Amiga könnt Ihr zusätzlich einen beliebigen Blickwinkel mit dem Joystick einstellen.

Spielmodi sind reichlich vertreten. Ihr dürft auf einer von vier Niveaustufen spielen — je höher die Stufe, desto mehr Finessen hat man bei der Ballkontrolle. Auf Level 1 und 2 gibt es außerdem eine kleine Schlaghilfe: Eure Spielfigur flackert, wenn es an der Zeit ist, den Ball per Feuerknopfdruck zu retournieren. Zwei Spieler können gegeneinander antreten. Solisten dürfen eines von 72 Turnieren nachspielen, die alle echten Tennis-Grand-Prix-Wettkämpfen nachempfunden sind. Langzeitspieler wagen sich an eine ganze Saison heran.

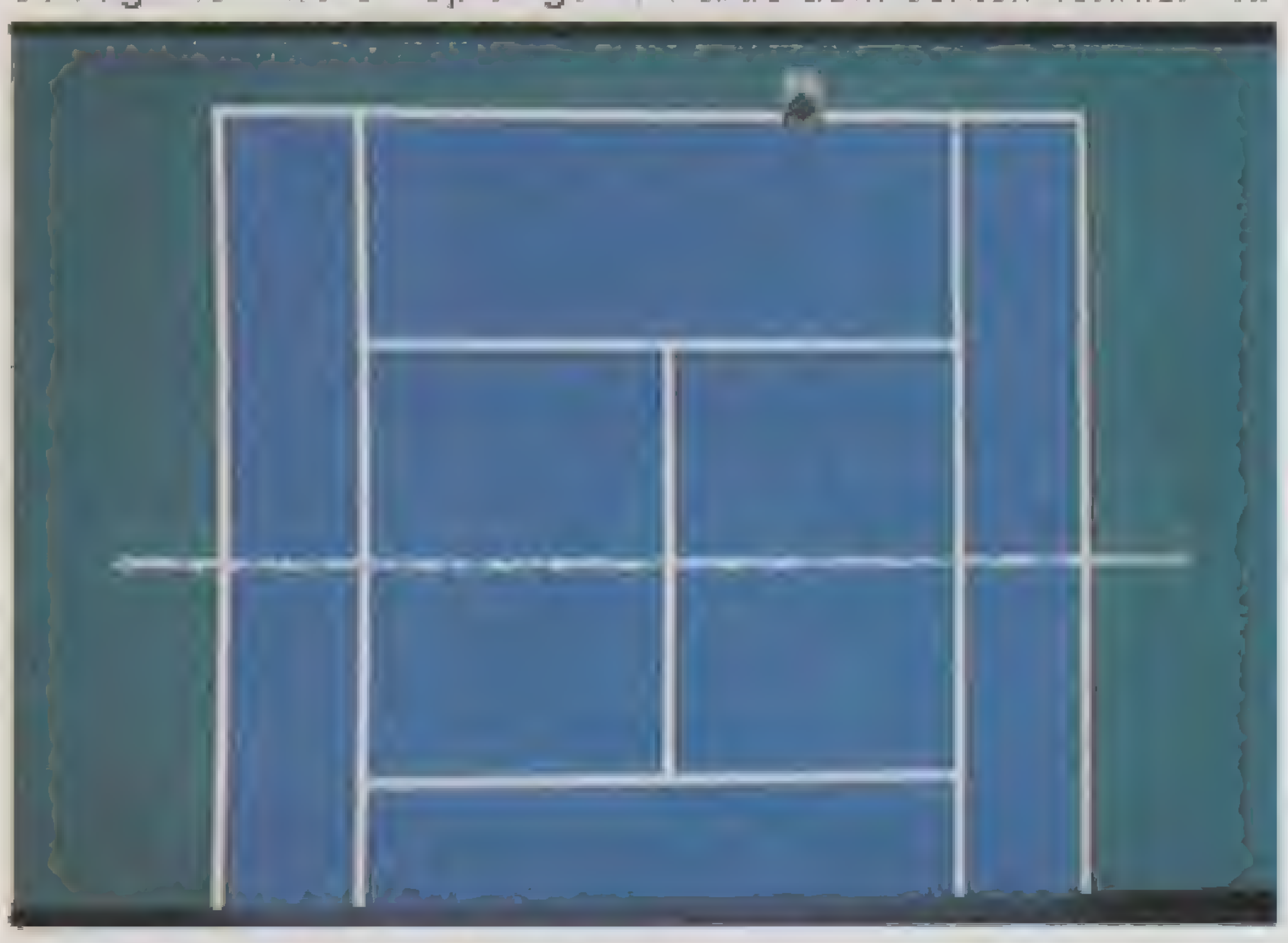
Nach dem ersten Ballkontakt bewegt der Computer Eure Spielfigur automatisch nach links und rechts, um den Ball zu erlaufen. Ihr könnt bestimmen, ob Ihr ans Netz rauschen oder an der Grundlinie kleben bleiben wollt. Durch entsprechendes Joystickdrücken beim Retournieren plaziert Ihr den Ball nach links und rechts, spielt ihn kurz oder lang. Spielablauf und Regelwerk entsprechen vom Doppelfehler bis zum Shake-Hands nach Ende der Partie dem echten Tennis. *hl*



Der Vektormann am Ball ist dran (Amiga)



Die Turniere sind unterschiedlich hoch dotiert (Amiga)



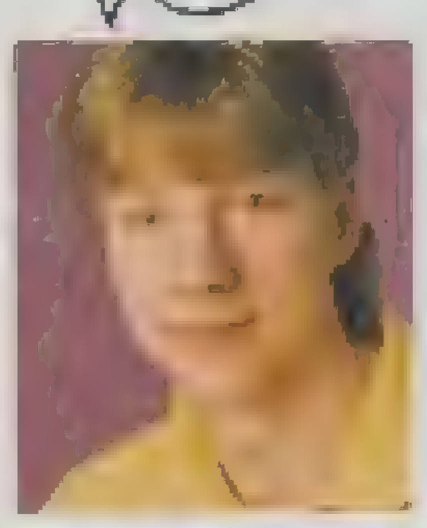
Welche Ansicht hätten's denn gern? (C 64)

Geht so



Bei der Sprite-Body-building-Meisterschaft brauchen die Spielfiguren von International 3D Tennis gar nicht erst anzutreten. Die Strichmännchen sehen so mitleidenderregend mickrig aus, als hätte man sie auf Schwachstrom gesetzt. Doch die zunächst etwas schmucklos wirkende 3D-Perspektive erweist sich vor allem auf dem Amiga als sehr praktisch, wo man das Spielfeld aus einem beliebigen Winkel betrachten darf (empfehlenswert für Scherzkekse: Der Blick aufs Spielfeld von unten). Die Steuerung ist an sich gut, doch trotz Flackerhilfe habe ich manchmal meine liebe Mühe beim Treffen des Balls, der zudem etwas zittrig durch die Luft segelt. Ein supereinfaches Action-Tennis dürft Ihr hier nicht erwarten; (viel) Übung macht den Meister. Höchst stimulierend ist der "Geldscheffel-Turniermodus" für Solo-Spieler, der den sonst etwas faden Duellen gegen die Computergegner wesentlich mehr Spannung verleiht.

Gut!



Nach der ersten Schrecksekunde (Wie bitte, ein 3D-Tennis?) und mehreren hilflosen Versuchen, den Ball zu treffen, klappt's inzwischen ganz gut. Sensible's zweiter Sportspiel-Streich verliert zwar nach Punkten klar gegen die hauseigene Fußball-Konkurrenz, zwingt aber manch' andere Tennis-Krücke locker in die Knie. Besonders die Amiga-Version mit den unzähligen Platz-Perspektiven, verspricht langfristige Unterhaltung. Rein von der Schlagtechnik habe ich nach wie vor ein paar Probleme, denn mir gelingt es nicht, den Gegner richtig auszuspielen. Dazu trägt auch die in jeder Perspektive ziemlich "wacklige" Flugbahn des Balles bei. Alles in allem ein ordentliches Sportspiel, aber nicht die erhoffte Jahrhundert-Simulation.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Palace, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS
nicht geplant

ATARI ST
in Vorbereitung

AMIGA 68 %
Grafik: 53 % Sound: 70 %
POWER-WERTUNG: 68 %

C 64 66 %
Grafik: 60 % Sound: 62 %
POWER-WERTUNG: 66 %

TESTEN SIE ST MAGAZIN

EINEN MONAT LANG.



Mit ST Magazin sind Sie

- ganz vorn mit dem ganzen Know-how über die tollen Grafik- und Sound-Eigenschaften.
- Professionell durch die Expertenbeiträge zu DTP, CAD, Textverarbeitung und Tabellenkalkulation.
- Kostenbewußt durch aktuelle Tests und Marktübersichten, Hardware-Basteleien und ausgefuchste Listings zum Abtippen.



Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

ST MAGAZIN KENNENLERN-ANGEBOT

☒ Ja, ich möchte eine kostenlose Ausgabe von ST MAGAZIN. Will ich ST MAGAZIN danach weiterlesen, erhalte ich es automatisch für ein Jahr mit 12 Ausgaben für 77,-DM statt 84,-DM im Einzelverkauf (Auslandspreis 95,-DM). Ich bekomme zusätzlich jedes Jahr die neueste Super-Utility-Diskette. Sie ist im Abonnementpreis inbegriffen. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Möchte ich nicht automatisch weiterlesen, teile ich Ihnen dies nach Erhalt der kostenlosen ST MAGAZIN-Ausgabe mit.

....
Name, Vorname

....
Straße, Hausnummer

....
PLZ, Ort

....
Datum, 1.Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

....
Datum, 2.Unterschrift

Fordern Sie die aktuelle ST MAGAZIN-Ausgabe mit dem Kennenlern-Angebot an. Hat Sie Ihre Test-Ausgabe überzeugt, genießen Sie außerdem im Jahresabonnement besondere Vorteile:

- Sie zahlen nur elf von zwölf Ausgaben im Jahr.
- Zusätzlich erhalten Sie jedes Jahr eine Diskette mit den neuesten Super-Utilities. Sie ist im Abonnementpreis inbegriffen.
- ST MAGAZIN kommt sofort nach Erscheinen zu Ihnen ins Haus. Die Lieferung ist kostenlos.

Schicken Sie die ausgefüllte Postkarte an:
ST MAGAZIN Leserservice, Markt & Technik Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.



Unkraut vergeht nicht: noch ein Spiel im Quasi-3D-Stil (Amiga)

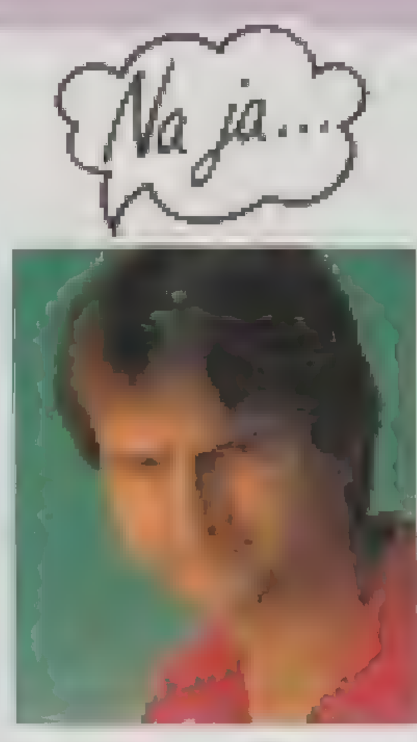


Dies Trauerspiel ist mir zuviel (Amiga)

UNTERGEGANGEN

Treasure Trap

Bei "Treasure Trap" geht es darum, mit einem Taucher in einem Unterwasserschiffswrack so viele herumliegende Goldbarren wie möglich aufzusammeln. Das Schiff ist in verschiedene Räume unterteilt, wobei man in angrenzende Räume nur durch Schotten gelangt. Manche sind verriegelt, und man braucht einen speziellen Schlüssel, um sie zu öffnen. Natürlich gibt es mehrere verschiedene Schlüsselarten, wobei der Taucher maximal drei auf einmal mit sich führt. Um an das begehrte Gold zu gelangen, muß man manchmal Rauminventar wie herumliegende Kisten oder Stühle verschieben und diese dann als Leitern verwenden. In den Räumen wimmelt es außerdem von Meeresbewohnern. Diesen sollte man möglichst ausweichen. Bei gar zu argen Angriffen läßt man ein kleines grünes Fischchen schwimmen, das die Feinde vom Bildschirm mampft. Auf die noch zur Verfügung stehende Luft muß man bei seiner Suche ebenfalls achten; in manchen Räumen liegen jedoch Ersatzpreßluftflaschen herum. *hf*



Ein Spiel der Klasse "alt, aber unausrottbar". Die merkwürdige dreidimensionale Perspektive, durch die man nicht abschätzen kann, ob man bereits Feinde berührt oder ob diese meterweit wegschwimmen, hatten wir vor vier Jahren schon. Auch die Idee, Raumgegenstände zu verschieben, um an begehrte Objekte zu gelangen, ist nicht die neueste. Zudem bietet "Treasure Trap" nichts Neues: Goldbarren einsammeln, Gegenstände verschieben, auf die Preßluft achten; das war's. Das unvergessene "Batman" war da um Klassen besser. Alles in allem kein Programm, weswegen man nachts keinen Schlaf findet.

STECKBRIEF

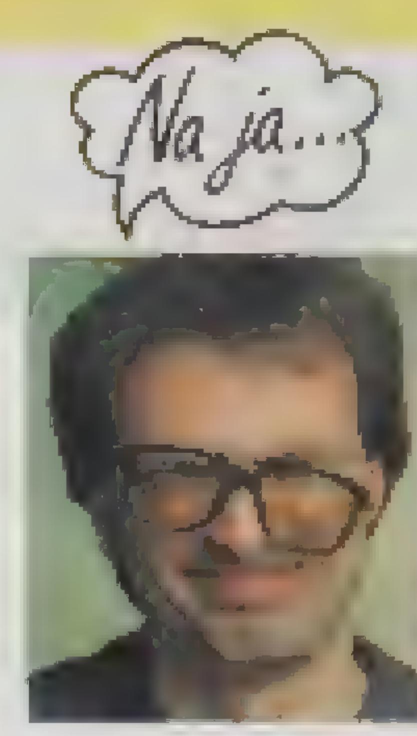
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Electronic Zoo, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 43%
in Vorbereitung	Grafik: 64% Sound: 16%
	POWER-WERTUNG: 43%
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

SPAR-SCHLÄGER

Pro Tennis

Für 20 Mark bekommt man heutzutage im Sportgeschäft um die Ecke nicht mal ein Tennisracket der Sperrholzklasse. Wer diesen Betrag in eine Diskette für seinen Amiga oder ST investiert, wird Besitzer eines ganzen digitalen Tennisplatzes und darf gegen Freund oder Computer antreten. "Pro Tennis Simulator" heißt das neue Billigspiel der Simulatorsüchtigen Sparpreis-Spezialisten von Code Masters. Bei einer solch milden Preisgestaltung darf man allerdings keine Regelperfektion erwarten. Ein Schiedsrichter zählt zwar lautstark mit, doch seelenruhig beendet er einen Satz spätestens dann, sobald ein Spieler 6:5 führt — da hat wohl der Speicherplatz nicht mehr für die Tie-Break-Regeln gereicht. Schlicht ist die Steuerung: Zum einen müßt Ihr Eure Spielfigur schnell in eine Position bringen, in der sie den Ball per Feuerknopfdruck erwischen kann. Trifft man den Ball bei niedriger Flugbahn, wird ein Lob produziert, auf mittlerer Höhe ein Flugball und aus dem Runterkratzen des Balls aus luftigen Höhen resultiert ein Schmetterball. *hl*

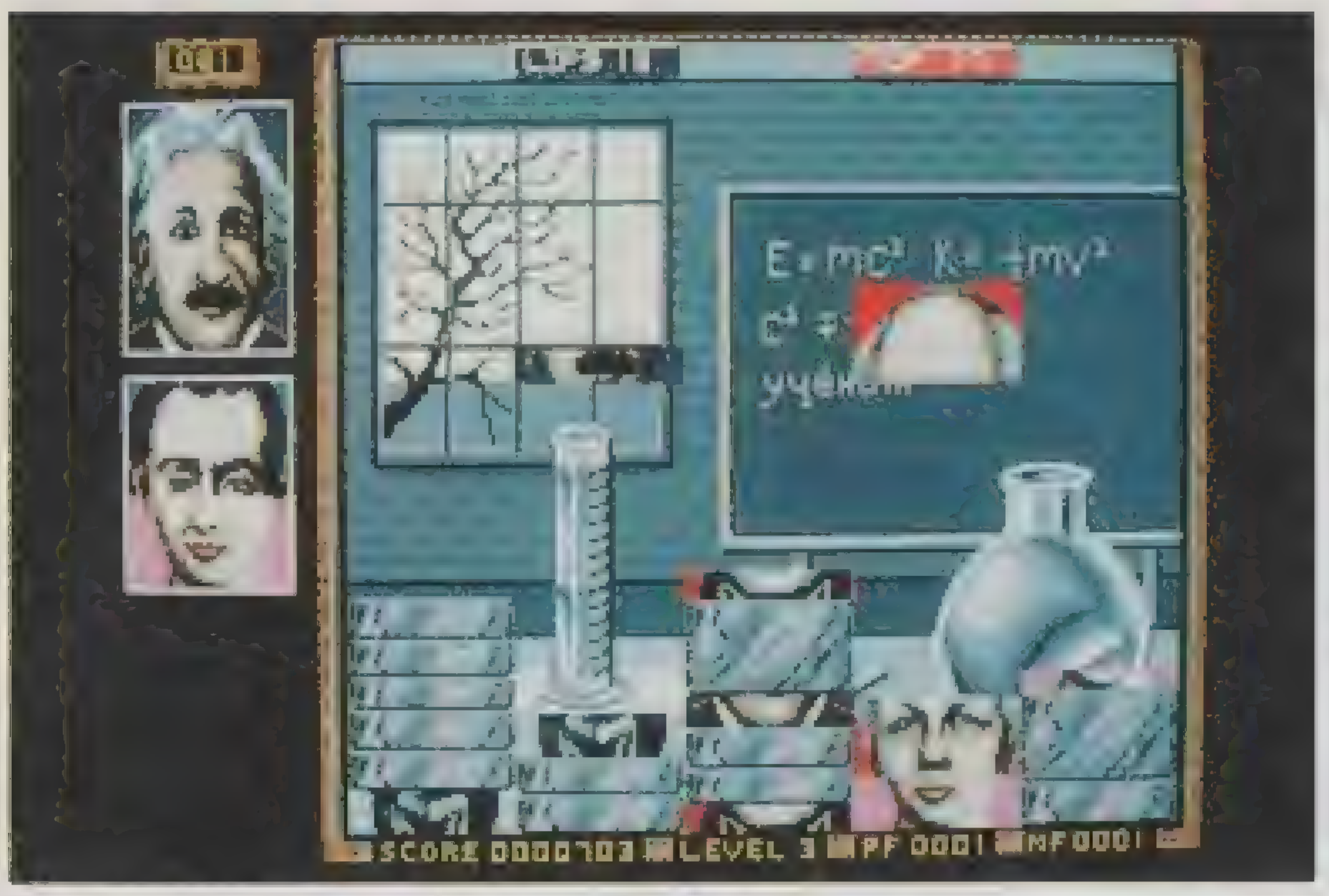


Stellt sich der Computergegner in einer Sport-Simulation besonders schlau an, spricht man anerkennend von einem Hauch "Künstlicher Intelligenz". Der Tennisspieler von Code Masters kann allenfalls mit der Bezeichnung "künstliche Dummheit" rechnen. Selbst auf dem "höchsten" Schwierigkeitsgrad klappt folgender Trick: Sofort nach dem Aufschlag ans Netz rennen. So gut wie immer setzt der Compter dann den Ball ins Netz. Den Ein-Spieler-Modus könnt Ihr deshalb ganz vergessen. Auch zu zweit mag angesichts der unterentwickelten Steuerung nur bescheidenste Freude aufkommen.

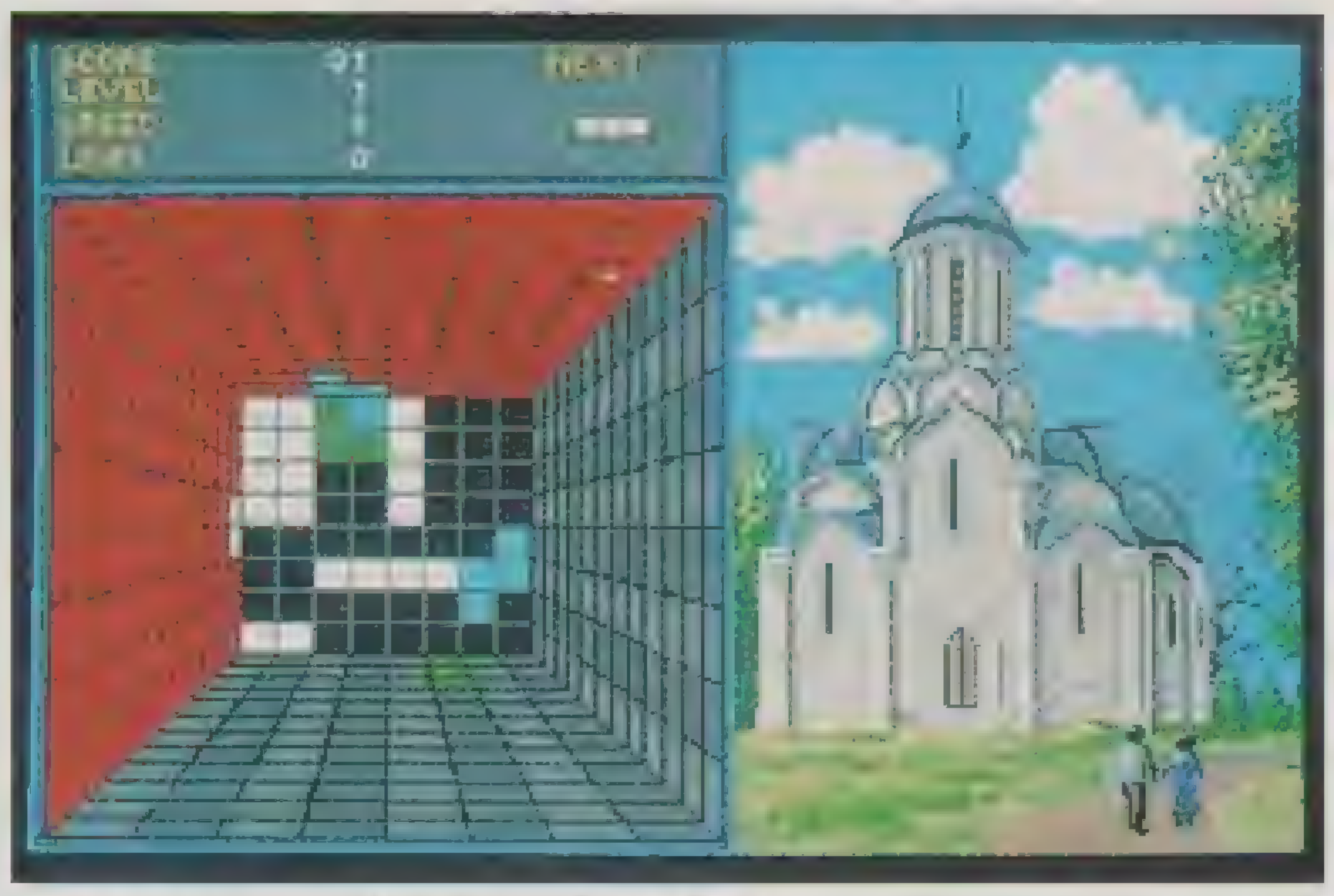
STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Code Masters, Zirka-Preis: 20 Mark

MS-DOS	AMIGA 33%
nicht geplant	Grafik: 43% Sound: 44%
	POWER-WERTUNG: 33%
ATARI ST 33%	**C 64**
Grafik: 43% Sound: 48%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 33%	



Nur nicht den Kopf verlieren... (MS-DOS/VGA)



Jetzt nur nicht die Nerven verlieren (Amiga)

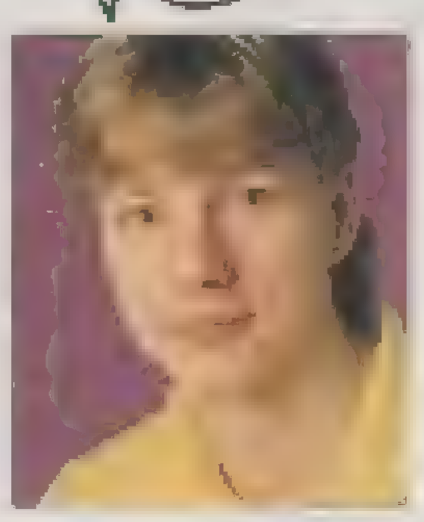
FACELIFTING

Faces

Ganz schön fleißig, der sowjetische Erfinder von "Tetris": Nach "Welltris" und "Hatris" gibt's bereits sein neuestes Werk zu kaufen. Allem Anschein nach kann er sich nicht vom "Irgendetwas-fällt-nach-unten-und-muß-geordnet-werden"-Spielprinzip losreißen, denn auch "Faces" baut darauf auf. Diesmal purzeln jeweils zwei "Gesichtsteile" nebeneinander in den bekannten Zylinder.

Die Köpfe von verschiedenen Personen wurden in fünf Teile zersägt. Eure Aufgabe besteht nun darin, die Teile wieder richtig zusammenzusetzen. Also, zuerst kommt das Kinn, dann Mund, Nase und Augen und zum Schluß muß noch der Deckel, sprich die Stirn samt Haarpracht, darauf. Hat dies geklappt, winken Punkte und der recycelte Kopf wird vom Bildschirm genommen. Je nach Level sind vier bis acht verschiedene Gesichter im Spiel — mal fantasievolle Monster, mal irdische Politiker. Dabei kann manch amüsante Konstruktion entstehen, denn man darf auch Teile von verschiedenen Personen — sofern die Reihenfolge eingehalten wird — kombinieren. *mg*

Gut!



Er denkt etwas engstirnig (oder besser "zylinderförmig"), der gute Alexey aus Rußland. Auch sein viertes Spiel baut auf dem "Tetris"-Gedanken auf. Dank einiger taktischer Finessen ist es trotzdem ein ordentliches Tüftel-Programm. Konzentration ist gefragt, wenn man aus den beiden Gesichtsteil-Paaren, die herunterpurzeln, auswählt und deren Position tauscht. Könner bauen sich absichtlich einen Turm aus "fehlgeleiteten" Teilen, der dazu dient, die Gesichtsfünftel zu trennen, so daß man beide losgelöst voneinander steuern kann. Besonders nett ist der Turnier-Modus, wo mehrere Spieler antreten.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Spectrum Holobyte, Zirka-Preis: 100 Mark

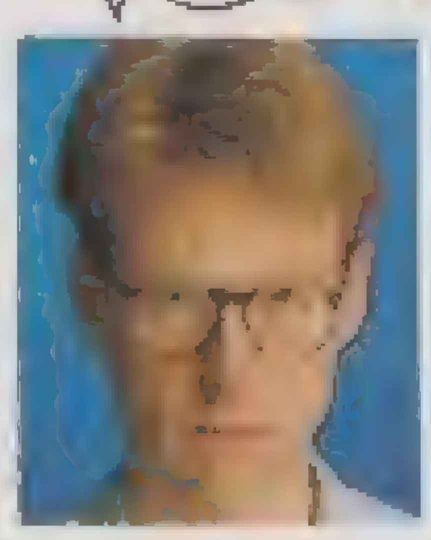
MS-DOS 67%	AMIGA
Grafik: 49% Sound: 53%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 67%	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

TETRIS IM QUADRAT

Welltris

Alexey Pajitnov hat wieder zugeschlagen. Bei dem "Tetris"-Nachfolger "Welltris" schauen wir von oben in einen viereckigen Kasten. Von allen vier Seiten purzeln die guten, alten Tetris-Blöcke die Wände herunter, um sich auf der Bodenplatte in mehr oder weniger schönen Formationen zu stapeln. Immer wenn wir eine horizontale oder vertikale Linie von Wand zu Wand geschafft haben, verschwindet diese, und unser Punktekonto verzeichnet einen satten Zugewinn. Gesteuert werden die Blöcke mit dem Nummernblock der Tastatur. Wir können zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen, wobei im ersten Level die Figuren aus höchstens vier Blöcken bestehen. Level 2 und 3 warten dann mit "Fünfer-Blöcken" auf, was selbst den härtesten Tetris-Maniac zur Verzweiflung treibt. Die Blöcke müssen nicht nur gedreht und verschoben werden, auch die Bodenplatte gilt es ständig im Auge zu behalten. Nur so lassen sich vielversprechende Konstellationen entwickeln und Blockaden vermeiden. Ein Knobelspiel für helle Köpfe. *vw*

Geht so

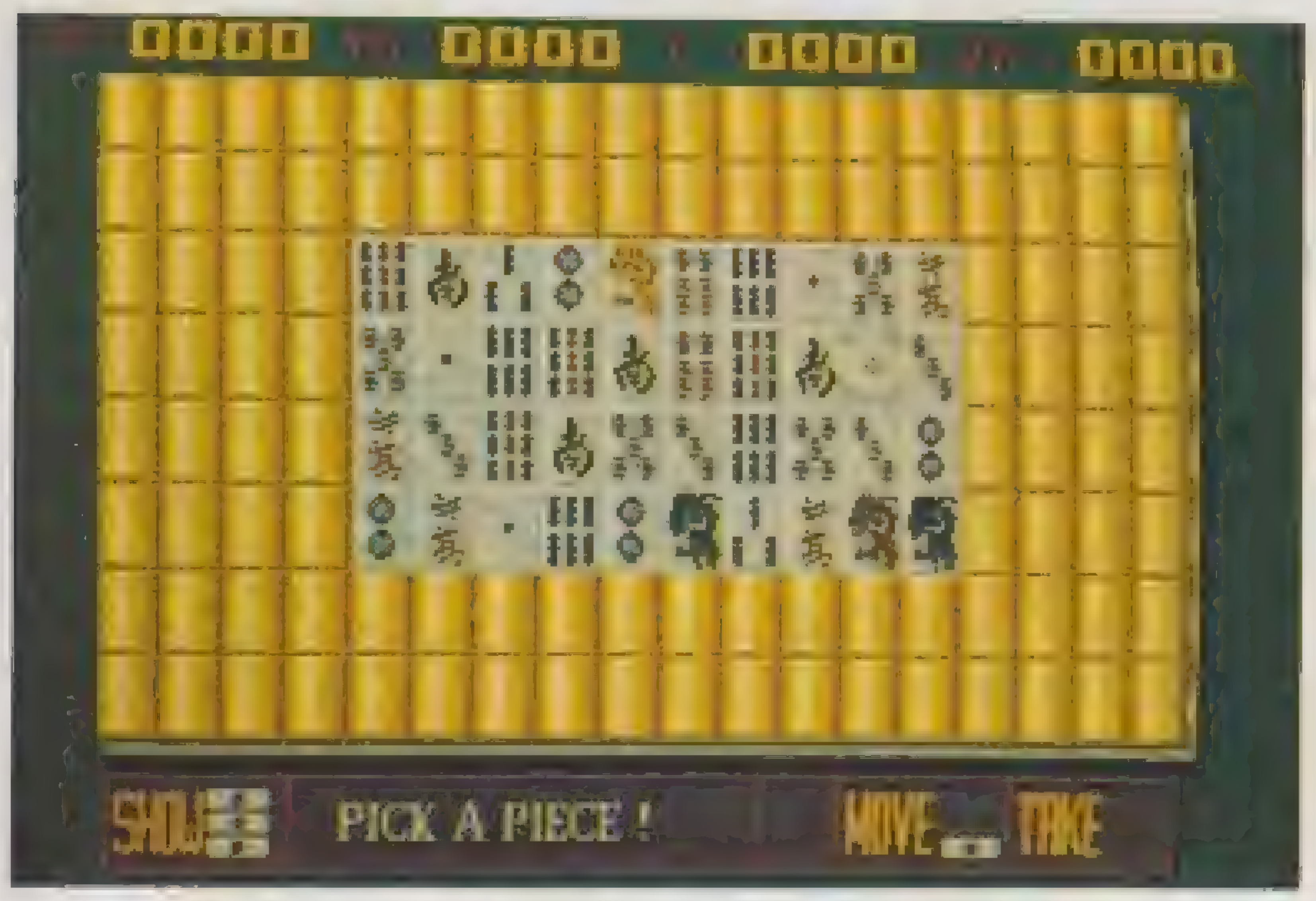


Hoppla, das kommt uns aber bekannt vor? Gab es da nicht vor einem halben Jahr ein prima Geschicklichkeitsspiel mit dem Namen "Block Out"? Da ist der gute Alexey Pajitnov ein bißchen zu spät gekommen, zumal das Konkurrenzprodukt eindeutig der Sieger ist. Nimmt man das geniale Spielprinzip von "Tetris" mal vier, dann heißt das noch lange nicht, daß sich auch der Spielspaß vervierfacht. Auch bei der Steuerung hätte man sich etwas mehr Mühe geben können. Je nach Wand werden andere Tasten benutzt, was nicht gerade zur Übersichtlichkeit beiträgt. Weniger wäre bei "Welltris" mehr gewesen.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Spectrum Holobyte, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	AMIGA 64%
in Vorbereitung	Grafik: 35% Sound: 33%
	POWER-WERTUNG: 64%
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



Lin Wu schlag ich im Nu (Amiga)



Kuckuck. Wer entdeckt die Werbung als erster? (MS-DOS)

SHANGHAIS UR-ENKEL

Lin Wu's Challenge

Alle Mann bereit für einen komplizierten Einstiegssatz? Dann bitte tief einatmen und weiterlesen: "Lin Wu's Challenge" ist eine Variante des Spielautomaten "Match it", von dem es bereits mit "Turn it" einen Amiga-Ableger gibt und der auf dem Computerspiel-Klassiker "Shanghai" basiert, das wiederum Anleihen beim Brettspiel "Mah Jongg" macht. Das Spielprinzip ist entsprechend bewährt: Auf einem Spielfeld liegen viele bunte Steinchen herum, die Ihr abräumen könnt, indem Ihr jeweils ein Paar gleicher Steine entfernt. Ein Paar darf man nur wegnehmen, wenn beide Spielsteine mit einer Linie verbunden werden können, die maximal über zwei Ecken verläuft. Jedes der 60 Spielfelder muß innerhalb eines Zeitlimits leergeräumt werden. Um in schwierigen Situationen ein wenig Beistand zu erflehen, darf man ein paarmal auf die Funktionen "Move", "Take" und "Show" zugreifen, mit denen Ihr Steine verschieben, unbeachtet der Regeln beliebig wegnehmen oder Euch einen Zugvorschlag zeigen lassen könnt. *hl*

Gut!



Lin Wu's Challenge hat fleißig die Regeln des Match it-Automaten absorbiert, was den Spielspaß nicht sonderlich schmälert. Mit 60 immer schwieriger werdenden Spielfeldern und zweckmäßiger, übersichtlicher Grafik wird der Denkspiel-Fan bestens beschäftigt; die begrenzten Hilfsfunktionen sind in kniffligen Situationen eine gute Frustbremse. Nur ein Paßwort-System haben die sonst so gründlichen Programmierer vergessen: Daß man bei jedem neuen Spiel wieder vom ersten Level an rumklicken muß, strapaziert die Geduld ganz gewaltig und trübt die Freude am ansonsten gelungenen Programm.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Laser Soft, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 69%
nicht geplant	Grafik: 60% Sound: 39%
	POWER-WERTUNG: 69%
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

GLIMMSTENGEL

Sunny Shine

Sunny Shine" ist Kettenraucher. Kein Wunder, bei dem ganzen Ärger, den er in letzter Zeit hat. Da wird ihm doch glatt der unersetzliche Wagen von einer Dampfwalze zu Brei gefahren. Als wäre das nicht schon Katastrophe genug, war das Wägelchen auch noch geliehen. Ein neuer Oldtimer muß also her. Das ist leichter gesagt als getan, handelt es sich doch um einen "Cashnillac", Baujahr 1957. Und den gibt es in ganz Los Angeles nur zweimal. Da Sunnys Flunder-Modell nicht mehr fahrtüchtig ist, macht er sich auf die Suche nach der zweiten Ausgabe. Weil Sunny lieber den ganzen Tag am Strand herumliegt anstatt zu arbeiten, fehlt natürlich auch das nötige Kleingeld für den geplanten Autokauf. Deshalb steuern wir unseren Helden in alter Adventure-Tradition mit Maus und "Multiple-Choice"-Menüs durch L.A. und versuchen, durch geschicktes Taktiern, viele Dollars zu machen. Besonders wichtig ist dabei, daß Sunny immer ausreichend mit Sargnägeln versorgt ist. Ohne seinen stündlichen Nikotin-Nachschub ist mit ihm einfach nichts anzufangen. *vw*

Geht so

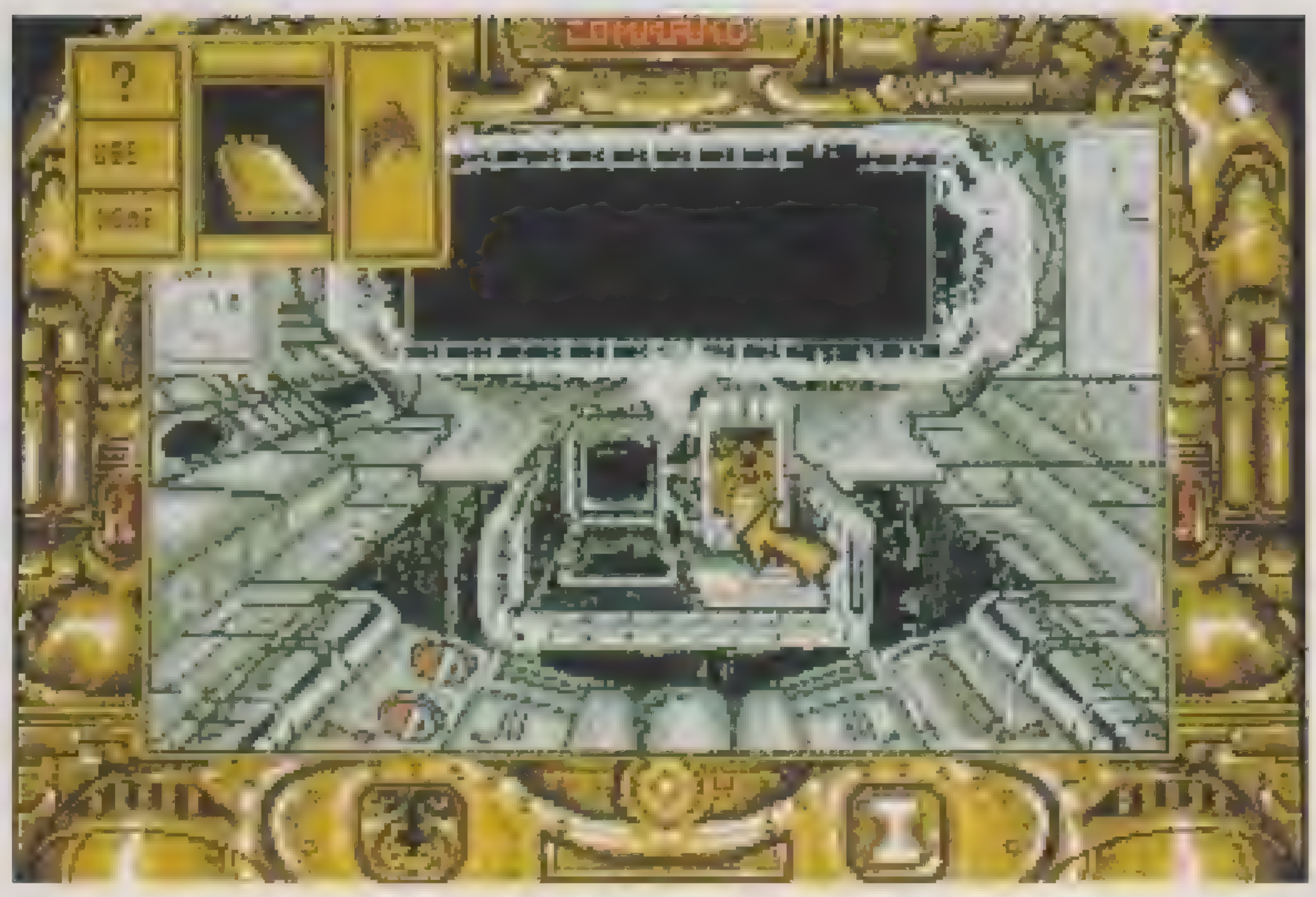


Die Tabakindustrie entdeckt eine neue Zielgruppe: die Computerspieler. Zum Glück wurde dabei auf allzu plumpe Werbemaschen verzichtet. Das komplett in Deutsch gehaltene Adventure weiß mit einer komfortablen Benutzerführung und witzigen Bildern zu gefallen. Natürlich ist der Schwierigkeitsgrad der Puzzles, gemessen an "Larry" oder "Zak McKracken", die hier offensichtlich Pate standen, deutlich einfacher. Schließlich will man Zigaretten verkaufen und keine Kunden vergraulen. "Sunny Shine" macht trotzdem eine Weile Spaß. Der Preis ist, dank üppigem "Product Placement", relativ niedrig.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Philip Morris, Zirka-Preis: 59 Mark

MS-DOS 55%	AMIGA
Grafik: 62% Sound: 25%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 55%	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung



Die Grafik ist edel, der Spielspaß eher angerostet (ST)

FATALES FINALE

Final Command

In dem Adventure "Final Command" übernehmen Sie die Rolle des allseits beliebten Helden und werden zu einer Forschungsstation auf einem fernen Planeten, die sich nicht mehr meldet, geschickt, um nach dem Rechten zu sehen. In diesem Abenteuerspiel wird kein einziges Wort mehr eingetippt. Gegenstände untersuchen und manipulieren, Hinweise erfragen sowie Spielstände speichern und laden wird per simplen Mausklick erledigt. Sie sehen Ihre Umwelt durch ein großes Fenster. Wenn man mit dem Mauszeiger über die Grafik huscht, verändert er seine Form, wenn etwas Interessantes auftauchen sollte. Per Doppelklick können Sie nun den entsprechenden Gegenstand genauer untersuchen oder mitnehmen, um ihn später zu benutzen. Da man das Abenteuer nicht in einem Rutsch durchspielen kann, dürfen drei Spielstände auf der Originaldiskette gespeichert werden.

Zum Test lag uns übrigens die englischsprachige Version vor. "Final Command" wird komplett in Deutsch erscheinen. *mh*

Geht so



So richtig vom Hokker gehauen hat mich "Final Command" leider nicht. Die Grafik ist zwar sehr gut, verbreitet eine herrlich düstere Endzeitstimmung und der Sound untermalt das dramatische Geschehen wunderbar. Mir fehlt aber die spielerische Tiefe. Die Benutzerführung ist hervorragend, hat aber in diesem Fall den Nachteil, daß sich die spielerischen Elemente von Final Command auf das Absuchen des Bildschirms nach brauchbaren Gegenständen beschränkt. Die verschiedenen Puzzles sind oftmals nicht mit Logik zu lösen, sondern nur durch stupides Ausprobieren. Da hat man einfach zuviel verschenkt.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: UBI-Soft, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung

ATARI ST 55%	C 64
Grafik: 69% Sound: 41%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 55%	



Klax

PLAY – BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Die Amiga-Version der genialen Geschicklichkeits-Grübelei "Klax" läßt keine Wünsche offen. Zwar unterscheidet sie sich nur im Sound vom ST-Original, doch ließ bereits das Vorbild kaum Wünsche offen. Wer nicht schon beim Gedanken an Denkspiele, die auch Fingerfertigkeit erfordern, rot anläuft, der muß sich Klax einfach kaufen. Neben "Tetris" ist Klax das bislang beste Spiel in diesem Genre. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Tengen
Zirka-Preis: 75 Mark

AMIGA	**89%**
Grafik: 53%	**Sound: 69%**
POWER-WERTUNG: 89%	



Their finest Hour: Battle of Britain

Endlich ist die feine Luftkampfsimulation "Their finest Hour" auch auf dem Amiga erhältlich. Besonders gut ist bei dieser Version der tolle Sound gelungen. Leider wurde dafür bei der Grafik etwas gemurkst. Zwar ist diese farbenprächtig, aber trotz einstellbaren Detailstufen langsam. Wer sich an der lahmen Geschwindigkeit nicht stört, bekommt ansonsten einen Flugsimulator vom Allerfeinsten. *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: Lucasfilm Games
Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA	**79%**
Grafik: 70%	**Sound: 69%**
POWER-WERTUNG: 79%	



Champions of Krynn

PLAY – BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Man glaubt es kaum: das AD&D-Rollenspiel "Champions of Krynn" ist für den Amiga erschienen. Am feinen Spielprinzip hat sich nichts geändert, auch die recht schmucke Grafik ist geblieben. Nur der Sound wurde ordentlich aufgebohrt und sorgt nun für zusätzliche Atmosphäre. Leider läuft "Champions of Krynn" nur mit 1 MByte RAM. *mh*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA	**86%**
Grafik: 79%	**Sound: 45%**
POWER-WERTUNG: 86%	



Cloud Kingdoms

Terry hüpft und hüpft und hüpft — diesmal auf dem C 64 und macht keine ganz so schlechte Figur. Die Grafik ist für C 64-Verhältnisse durchaus ansprechend und auch die Musik kann sich hören lassen. An dem Spielprinzip hat sich gegenüber den anderen Versionen nichts geändert. Noch immer heißt es fleißig Kristalle aufsammeln und munter durch die Gegend rollen. Ein nettes, leichtes Spielchen als Pausenfüller. Die C 64-Version hat mir noch am meisten Spaß gemacht. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Millennium
Zirka-Preis: 60 Mark

C 64	**44%**
Grafik: 43%	**Sound: 44%**
POWER-WERTUNG: 44%	



Wipeout

In "Wipeout" dreht sich alles um eine Sportart, die sich in zukünftigen Jahrhunderten etablieren soll: Raketen-Skateboard-Wasserskilaufen. Auf verschiedenen Planeten können bis zu zwei Spieler gleichzeitig gegeneinander Rennen fahren. Leider hat man bei diesem Spiel den Witz vergessen. Technisch und spielerisch bleibt Wipeout auf der Strecke. Durch miese Steuerung und Magergrafik kommt trotz Liga-Modus kein rasantes Vergnügen auf — Bäh. *mh*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gonzo Games
Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA	**28%**
Grafik: 41%	**Sound: 32%**
POWER-WERTUNG: 28%	



Cyberball

Knack, Knirsch, Rumpel: Wenn wuchtige Roboter zu einem American Football-Match mit ein paar kleinen Sonderregeln antreten, bleibt keine Schraube trocken. Die Umsetzung des Action-Sportspiels "Cyberball" von Amiga auf ST gelang quasi 1:1. Das heißt leider auch, daß der guten Idee zum Trotz die zähe Steuerung sowie die schlappe Spielbarkeit auch auf dem Atari eher für leere Ränge sorgen. Ein originelles Programm, das sich recht schlapp spielt. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Tengen
Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

ATARI ST	**48%**
Grafik: 57%	**Sound: 64%**
POWER-WERTUNG: 48%	

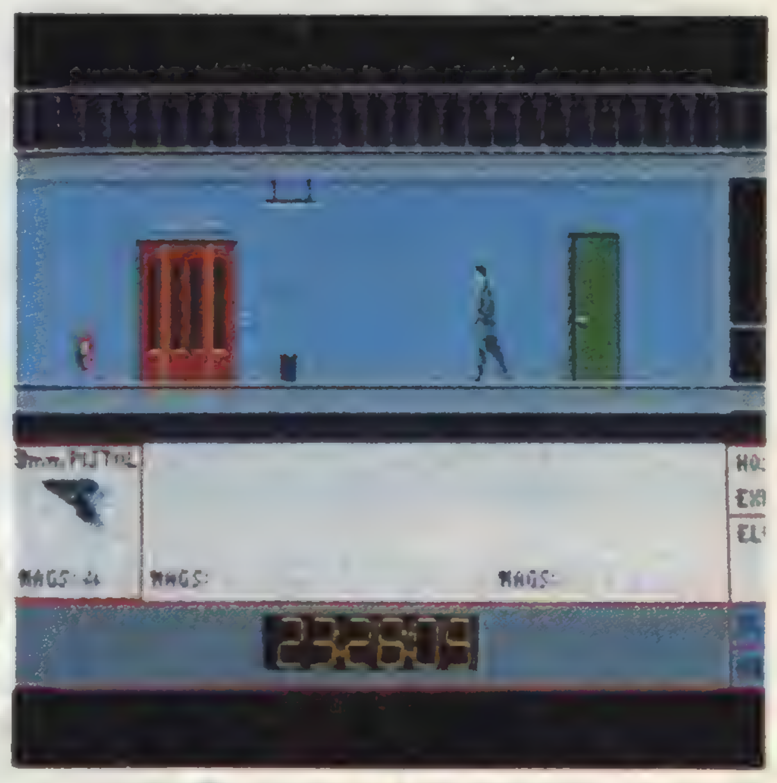


Ghosts'n' Goblins

Mit dem Arcade-Vorbild und der ordentlichen ST-Umsetzung hat die MS-DOS-Version nur noch wenig gemeinsam. Statt Scrolling gibt's "Bild für Bild"-Action und viele Szenen wurden einfach weggelassen. Ein Level ist hier ziemlich kurz und bietet jeweils viele Wiederholungen. Bis zum vierten Level braucht man kaum vier Minuten. Außerdem darf nur mit dem Joystick und nicht mit Tastatur gespielt werden. Alles in allem keine Katastrophe, aber doch eine ziemliche Enttäuschung. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Elite
Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	**48%**
Grafik: 51%	**Sound: 14%**
POWER-WERTUNG: 48%	





North Sea Inferno

Nun ist auch der Atari ST mit einem der übelsten Action-Ergüsse gestraft worden. Das Terroristen-Killen beim "North Sea Inferno" entspricht grafisch und spielerisch im wesentlichen dem Niveau der Amiga-Version. Statt fescher Digi-Sounds knarzen auf dem ST Krümel-Effekte aus dem Lautsprecher. Zudem läuft's nur auf STs ab 1 MByte. *hl*

Genre: Action
Hersteller: Magic Bytes
Zirka-Preis: 30 bis 45 Mark

ATARI ST	**14%**
Grafik: 24%	**Sound: 19%**
POWER-WERTUNG: 14%	



F-29 Retaliator

Der Flugsimulator "F-29 Retaliator" unterscheidet sich auf dem ST kaum von der Amiga-Version (Test in *POWER PLAY* 6/90). Nur auf ein paar Farben und den kernigen Sound müssen ST-Besitzer verzichten. Ansonsten versüßen zahlreiche Missionen, eine relativ langsame, dafür aber detaillierte Grafik und einstellbare Schwierigkeitsstufen das Flugvergnügen. F-29 ist genau das Richtige für Flieger, die vor dem Mammutprogramm "Falcon" immer zurückschreckten. *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST 79%
Grafik: 66% **Sound: 49%**
POWER-WERTUNG: 79%

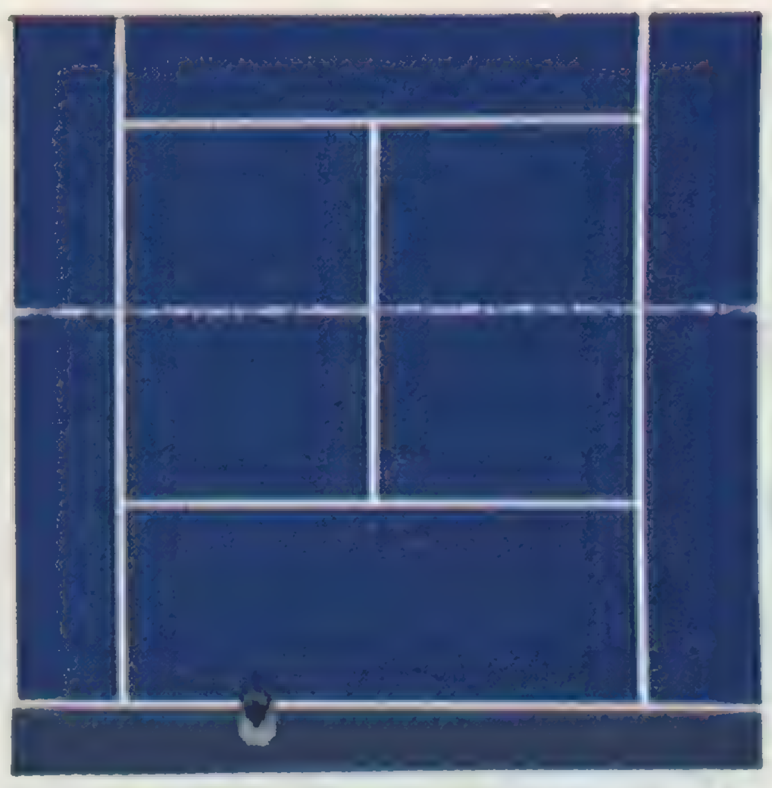


Cloud Kingdoms

Auch Amiga Besitzer dürfen jetzt Ballspielen. Gegenüber dem Atari ST hat sich bei der Amiga-Umsetzung von "Cloud Kingdom" nichts geändert. Flummiball Terry hüpft sich immer noch durch 32 Level und sammelt Kristalle auf. Damit ihm nicht die Luft ausgeht, sollte er sich tunlichst vor Billardkugeln, Insekten, Säurepfützen und Lavafeldern in acht nehmen. Zusätzlicher Zeitdruck sorgt für Hektik. Ganz nett, aber für Profis viel zu einfach. Ein Spiel für zwischendurch, zum Entspannen. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Millennium
Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

AMIGA 44%
Grafik: 39% **Sound: 42%**
POWER-WERTUNG: 44%

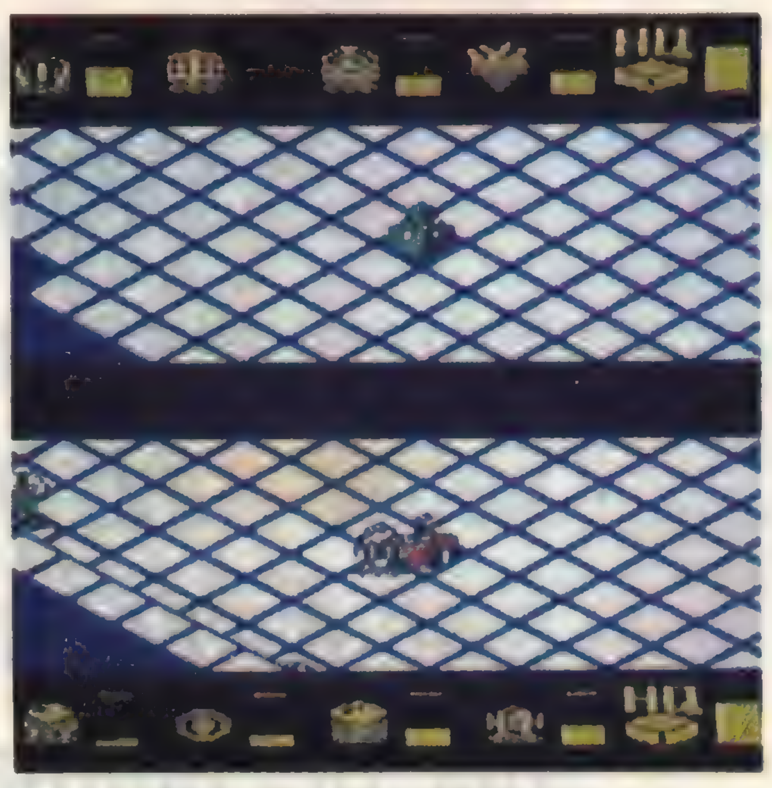


Tie Break

Bei der Tennis-Simulation "Tie Break" müßt Ihr auf dem Commodore 64 leichte Abstriche bei Grafik und Sound machen, doch Steuerung und Spielprinzip können sich mit der in Ausgabe 4/90 getesteten Amiga-Version messen. Hat man sich an die Steuerung gewöhnt, gibt's schnelle Ballwechsel mit vier Schlagarten. Die aktuelle Weltrangliste wird gespeichert. Mit einem Adapter, den es für 15 Mark beim Hersteller gibt, dürfen auch bei der C 64-Version bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Starbyte
Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

C 64 77%
Grafik: 53% **Sound: 41%**
POWER-WERTUNG: 77%



Domination

Neuester Streich der Firma Magic Bytes ist das Strategie-Actionspiel "Dominator". In speziellen Arenen können zwei Spieler gleichzeitig mit Robotern aufeinander eindreschen. Die Kampfbahnen werden durch Eisflächen, Löcher und andere Gemeinheiten zusätzlich bereichert. "Domination" ist eine recht brauchbare Mischung aus Taktik und Action, die zu zweit am meisten Spaß macht. Die Grafik und der Sound sind ganz nett, aber nicht umwerfend. *mh*

Genre: Actionspiel
Hersteller: Magic Byte
Zirka-Preis: 35 Mark

C 64 65%
Grafik: 61% **Sound: 59%**
POWER-WERTUNG: 65%



Defenders of the Earth

Den Superhelden Phantom, Flash Gorden und Mandrake dem Magier sind die Kinder gekidnappt worden. Flash begibt sich auf eine Befreiungsaktion in die Festung des Bösen. Große, bunte Sprites, schmissige Musik; Actionfans sollten sich "Defenders of the Earth" einmal genauer ansehen. Allerdings tauchen die Gegner etwas zu unmotiviert auf. Man läßt eine Menge Leben, bevor man alles im Griff hat. *vw*

Genre: Action
Hersteller: Enigma
Zirka-Preis: 50 Mark

C 64 55%
Grafik: 59% **Sound: 52%**
POWER-WERTUNG: 55%

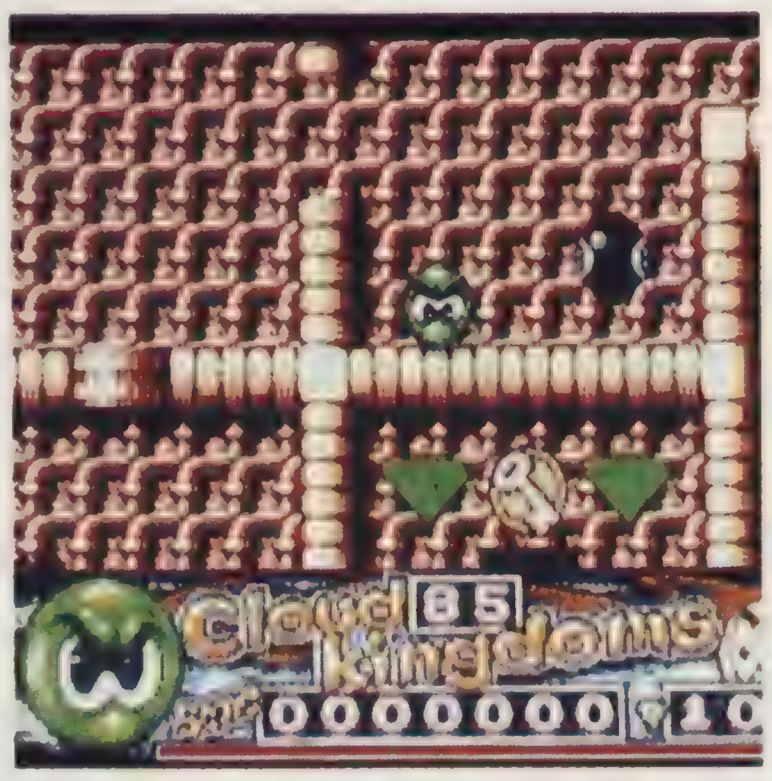


Second Front: Germany turns East

Beinharte Strategiefans können sich auf ein neues "Ich schiebe meine Armee von A nach B"-Spiel freuen. SSI's Kriegsspektakel "Second Front: Germany turns East" dürfte die Vollbluttaktiker ansprechen. Die Grafik ist ziemlich dürftig, dafür stecken soviel taktische Finessen in dem Spiel, daß Gelegenheitsspieler schnell gefrustet aufgeben. Mir liegt das Szenario im Magen, aber das ist Geschmackssache. *mh*

Genre: Strategiespiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 72%
Grafik: 28% **Sound: 00%**
POWER-WERTUNG: 72%

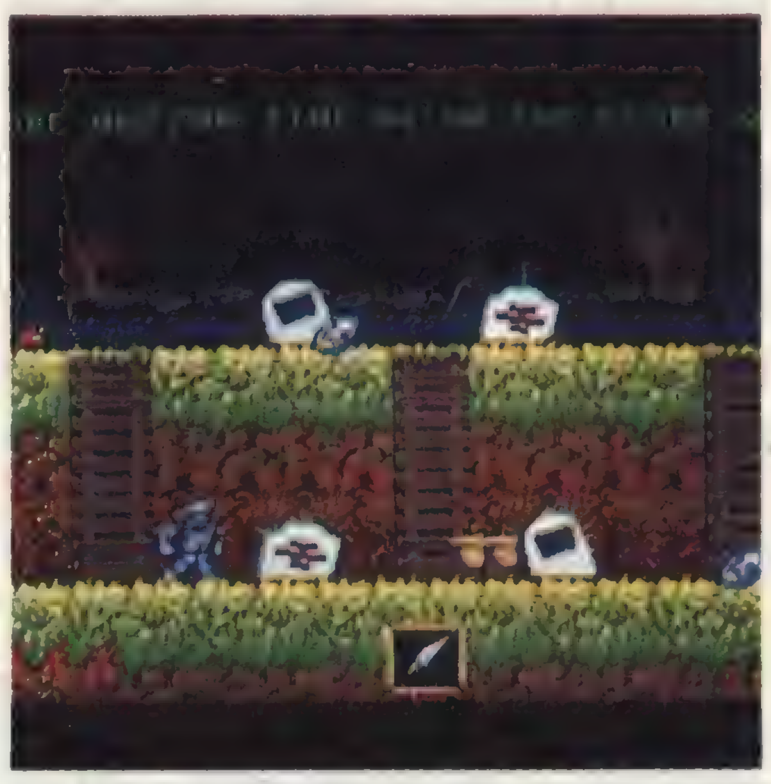


Cloud Kingdoms

Aller guten Dinge sind vier. Nach den anderen großen Systemen treibt Terry nun auch auf MS-DOS-Computern sein Unwesen mit der Mischung "Hüpfen, rollen und sammeln". Dabei muß er Bösewichtern ausweichen, die Lebensenergie abziehen. Sodaflaschen und Früchte dagegen, bringen verbrauchte Energie sofort zurück. Grafik und Sound unterscheiden sich nicht wesentlich von den anderen Systemen. Kein Spiel, das man unbedingt haben müßte, aber es läßt sich spielen. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Millennium
Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS 44%
Grafik: 40% **Sound: 31%**
POWER-WERTUNG: 44%



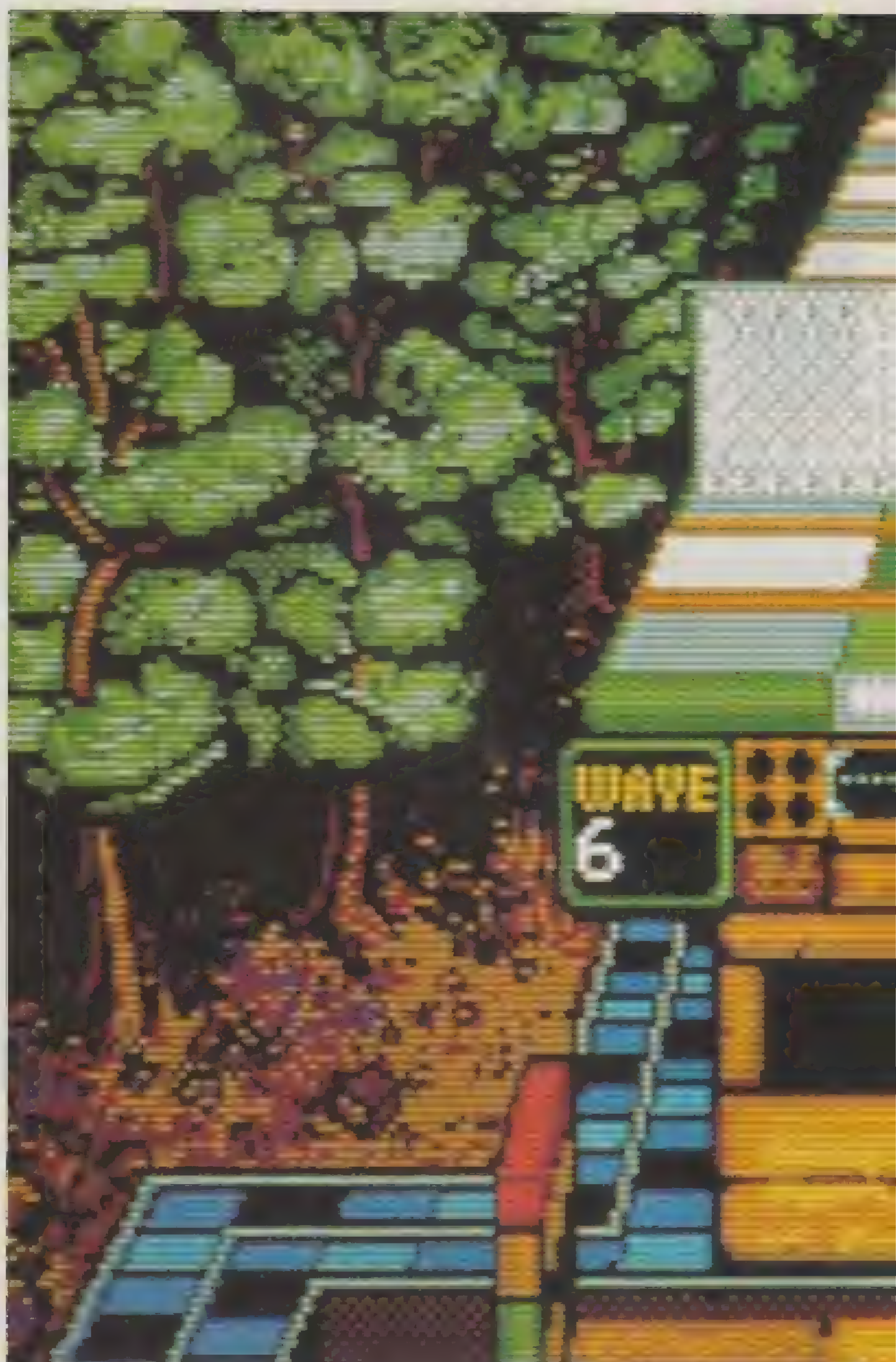
Ghosts'n' Goblins

Mit ziemlicher Verspätung ist die ST-Umsetzung des actionlastigen Geschicklichkeits-Tests "Ghosts'n' Goblins" eingetrudelt. Im Gegensatz zur MS-DOS-Version wurden hier praktisch alle Features des Arcade-Vorbildes übernommen. Das Scrolling ist ordentlich flott und der Schwierigkeitsgrad ganz schön gepfeffert. Action-Anfänger sollten die Finger davon lassen. Obwohl man an einigen Stellen etwas Glück braucht, um unbeschadet vorwärts zu kommen, ist Ghosts'n' Goblins ein Testspiel wert. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Elite
Zirka-Preis: 80 Mark

ATARI ST 61%
Grafik: 65% **Sound: 60%**
POWER-WERTUNG: 61%

Ein neues Fieber breitet sich in den Spielhallen aus. Auch Disketten- und Modulschächte sind davon infiziert, und jeder, der einmal den Joystick ergriff, wird unheilbar angesteckt: Denkspiele kommen.



Vor drei Jahren war die Computer-Spielewelt noch in Ordnung. Es piepte und knallte, imaginäre Computer-Aliens ließen zu Tausenden ihr elektronisches Leben, um dem Spieler Vergnügen zu bereiten. In unzähligen Abenteuerspielen wurden Prinzessinnen gerettet und Drachen besiegt. Auch der Computer-Flug mit einem simulierten Flugzeug stand hoch im Kurs.

Dann brachte die englische Firma Mirrorsoft ein auf den ersten Blick äußerst simples Spielchen für Heimcomputer auf den Markt: "Tetris". Kleine, fallende Klötzchen, die bunt eingefärbt waren, mußten aufeinandergestapelt werden, so daß eine lückenlose Klötzchenreihe entstand. Keine tolle Grafik, schlichtes Spielprinzip, kaum Abwechslung während des Spielverlaufs: Wer sollte sich freiwillig schon so ein Programm kaufen?

Die Spieler waren sich einig: Alle mußten sich Tetris kaufen. Denn bei Tetris braucht man nicht stunden- oder tagelang rumprobieren, um ein erstes Erfolgserlebnis zu haben. Das Spielprinzip begriff jeder sofort. Sogar eher ernsthafte Computer-Anwender befiel der Tetris-Virus. In den Kaffeepausen wurde der Kaffee kalt, da auf den Monitoren nur noch fallende Klötzchen zu sehen waren. Ballern war "Out", klotzen war "In".

Die amerikanische Firma Atari Games (die nichts mehr mit Tramiels Atari-Computern zu tun hat) kam auf die Idee, das Spiel als Arcade-Automat umzusetzen. Kurze Zeit später stand in den Spielhallen ein Tetris-Automat. Das Spiel war gegenüber dem Computer-Vorbild erweitert, so daß jetzt zwei Spieler gleichzeitig mit den gleichen Klötzchen spielen konnten oder sogar am gleichen Klötzchenhaufen mitstapelten. Der Versuch, Tetris als Automatenversion in die Spielhalle zu stellen, war allerdings ein großes Risiko. Schließlich herrschten dort die bösen und lärmenden Außerirdischen, die auf jede nur erdenkliche Art erledigt wurden. Würden die Action-Spieler diesen Automaten akzeptieren?

Sie akzeptierten. In größeren Spielhallen war der Automat gleich mehrfach anzutreffen, denn ein Gerät allein konnte dem Ansturm der Tetris-Süchtigen nicht standhalten. Jetzt kamen auch die Spiele-verrückten Japaner auf den Tetris-Geschmack, was den Spielhallen eine Flut von Tetris-Varianten mit anderem Namen und leicht modifiziertem Spielablauf bescherten. An den grandiosen Erfolg des Ursprungsspiels kam jedoch keiner heran. Das Tetris-Fieber war trotzdem vollends entfacht. Aber irgendwann wird auch der beste Spielautomat langweilig. Es mußten echte Nachfolger her, die sich zwar ähnlich einfach spielen sollten, aber keine billige Kopie von Tetris sein durften.

Wieder witterten die Japaner die Chance. Von Konami kam der Automat "Block Hole". Die Klötzchengrundidee wurde beibehalten. Hier schoß man jedoch auf die unförmigen, herunterfallenden Klötzchen, bis sie eine rechteckige Form annahmen und dadurch vom Bildschirm gelöscht wurden. Kein Block durfte den unteren Bildschirmrand berühren. Dank zusätzlicher Extras war der Automat ein würdiger Nachfolger des alten "Tetris"-Prinzips.

Klax (rechts) und Tetris (unten): zwei Denkspiel-Klassiker





system zu Spielsystem große Unterschiede. Klarer Denkspielfavorit aller Systeme ist der in Deutschland erst im August offiziell von Nintendo erhältliche Game Boy. Sei es, daß sich diese einfachen Spielchen von vornherein für unterwegs besser eignen als andere Spiele, sei es, daß der Game Boy aus Japan kommt, wo Software-Entwicklung am schnellsten, besten und effektivsten vonstatten geht. Jedenfalls ist für das kleine Handtelespiel das Denksport-Angebot am größten (siehe Tabelle). Dichtauf folgt die PC-Engine. Beim Mega Drive, dem Sega Master System und dem Nintendo Entertainment System sieht's dagegen mit nur ein bis zwei Modulen bisher düster aus.

Wer Klax in der Spielhalle einmal ausprobiert hat und jetzt ohne die bunten Klötzchen nicht mehr leben kann, muß sich einen Computer zulegen. Überhaupt sieht es bei den Heimcomputern gegenüber den Konsolen besser mit dem Denkspielesortiment aus. Wer jetzt richtig Lust auf ein Spielchen à la Tetris bekommen hat, sollte mal in der Tabelle stöbern. Für jeden Computertyp ist etwas dabei.

Das Ursprungsspiel Tetris wurde übrigens in der UdSSR programmiert. Der 35jährige Alexej Paschitnow und der 20jährige Vadim Gerassimov wollten eigentlich das in der UdSSR sehr verbreitete Puzzlespiel "Pentaeder" für einen Computer umsetzen (siehe Interview in *POWER PLAY* 5/89). Nach einigen Umstrukturie-

DENKSTE!

Weitere Firmen besannen sich der simplen und leicht zu verstehenden Spiele, anstelle mit viel grafischem Aufwand Monster zu formen, die dann doch nur abgeschossen werden. So gibt es heute in der Spielhalle immer mehr "sanfte" Spiele wie z. B. "Pang", bei dem große farbige Luftblasen in immer kleinere zerschossen werden müssen, bis nichts mehr von ihnen übrig ist. Zwei Beispiele: "Plotting" ist ein Automat von Taito, bei dem grafische Symbole kombiniert werden und eine "Shanghai"-ähnliche Automatenumsetzung heißt "Match It".

Der letzte Clou aus der Spielhalle stammt erneut von Atari Games und heißt "Klax". Hier müssen lautstark anpolternde farbige Klötzchen in Reihen und Spalten sortiert werden (Test der Computer-Umsetzungen in *POWER PLAY* 5/90), um die nächste Runde zu erreichen.

Wie so oft wirken sich die Gepflogenheiten der Spielhalle auch auf den Heimcomputermarkt aus. So wurde von den Automatenvorbildern einiges für den Heimgebrauch umgesetzt. Hier gibt es von Spielrungen kam dann schließlich Tetris dabei heraus. Über einen Ungarn-Umweg landete das Spiel schließlich bei der englischen Firma Mirrorsoft, die es für die in Europa, England und Amerika üblichen Computersysteme umsetzte. Alexej und Vadim haben seitdem natürlich nicht geschlafen. Ihre letzten Meisterwerke findet ihr in dieser Ausgabe. *hf*

Empfehlenswerte Denkspiele auf einen Blick

Titel	Beschreibung	Am	ST	MS	C64	Nin	Sega	P-E	Mega	Game	Lynx
Anticipation	Ein Ratespiel für die ganze Familie. Der Computer zeichnet Figuren nach, die vom Spieleteam erraten werden müssen. Derjenige, der die Figur errät, erhält Punkte, mit der er seine Spielfigur verrücken darf. Leider nur in Englisch.	—	—	—	—	65%	—	—	—	—	—
Atomix	Hobby-Chemiker, wo seid Ihr? Hier dürfen nach bester Denkspielmanier Moleküle zusammengebastelt werden. Die Atome werden angeklickt und in eine Richtung gelenkt. Mauern und andere Hindernisse erschweren die Aufgabe.	76%	76%	i.V.	i.V.	—	—	—	—	—	—
Block Out	Tetris wird dreidimensional. Man schaut hier in die Röhre und muß die Steinchen beim Fallen entsprechend verschieben, so daß der Grund der Röhre lückenlos mit Steinchen besetzt ist. Schlichte aber zweckmäßige Grafik.	74%	—	Erh.	—	—	—	—	—	—	—
Blodia	Eine Kugel bewegt sich langsam aber unaufhaltsam in einer Rinne vorwärts, die aus verschiebbaren Mosaiken aufgebaut ist. Während die Kugel rollt, muß man die Rinnen so hinlegen, daß immer ein Weg vorhanden ist.	—	—	—	—	—	—	76%	—	—	—
Bombuzal	Sprengmeister auf dem Computer. Ein kleines Männchen muß auf Inseln herumliegende Bomben sprengen, ohne sich dabei selbst in die Luft zu jagen. Viele verschiedene Extras und tolle Level machen das Spiel zu einem Suchtkandidaten.	78%	—	75%	75%	—	—	—	—	—	—
Brain Blaster	Haben Sie ein gutes Gedächtnis? Bei "Brain Blaster" müssen unter Zeitdruck Muster nachgebildet werden, die vor Spielbeginn nur kurz erscheinen. Zu zweit oder dritt noch interessanter, da man jetzt auch schneller als seine Mitspieler sein muß.	80%	80%	—	—	—	—	—	—	—	—
Chips Challenge	Ein Männchen läuft herum und muß Mikrochips einsammeln. Die sind jedoch meist hinter Türen, Feuerwänden, auf rutschigen Eisflächen plaziert oder durch Monster geschützt. Schlüssel und Insektensprays gibt's zur Genüge. Weit über 100 Level.	—	—	—	—	—	—	—	—	—	84%
Coloris	...ähnelt stark "Tetris", hier geht's jedoch darum, drei gleichfarbige Blöcke senkrecht, waagerecht oder schräg anzuordnen, damit sie vom Bildschirm gelöscht werden. Außerdem kann man die Blöcke mit Wucht in den Boden rammen, um so die Muster zu bekommen.	74%	—	—	—	—	—	—	—	—	—
E-Motion	Buntes Billard, bei dem gleichfarbige Kugeln vom Bildschirm geschubst werden. Eure Aufgabe: Alle Kugeln müssen verschwinden. Doch Vorsicht: Trifft man daneben, erscheinen neue Kugeln auf der Bildfläche.	69%	69%	i.V.	i.V.	—	—	—	—	—	—
Flipull	Die Umsetzung des Automaten "Plotting". Hier müssen Klötzchen mit Symbolen zusammengefügt werden, so daß sie vom Bildschirm verschwinden. Bei diesem Spiel muß man viel im voraus denken.	—	—	—	—	—	—	—	—	61%	—
Hyper Load Runner	Ein Klassiker für den Game Boy. Ein kleines Männchen frißt sich mit Säure an begehrte Geldsäcke. Dabei wird es von Gegnern verfolgt. Über Leitern und Mauersteine geht die Jagd, und oft landet man in der selbstgeätzten Falle.	—	—	—	—	—	—	—	—	79%	—
Ishido	... erinnert stark an das gute alte "Shanghai". Hier müssen Apple Macintosh —? Steinchen gleicher Form oder Farbe nebeneinander liegen. Alle Steinchen müssen auf der Spielfläche liegen, damit sich (zumindest beim Macintosch) ein Orakel erfüllt.	87%	—	—	—	—	—	—	—	—	i.V.
Klax	Einmal gespielt, immer gespielt. Die polternden Klötzchen müssen waagerecht, senkrecht oder schräge gestapelt werden, damit sie vom Bildschirm verschwinden. Je nach Level müssen verschiedene Formen gestapelt werden, um weiterzukommen.	70%	i.V.	—	i.V.	—	—	—	—	—	—
Logo	Drei Spiele in einem: Steinchen müssen nach drei verschiedenen Methoden gelegt oder vom Spielfeld genommen werden. Nach jeder Runde kann der gelöste Level gespeichert werden. Zur Belohnung warten einige attraktive Damen.	70%	i.V.	—	i.V.	—	—	—	—	—	—
Pipe Mania	Klempner an die Computer-Konsolen: Während Wasser fließt, muß eine Leitung gebaut werden. Je länger, desto besser; denn wenn das Wasser das Leitungsende erreicht, ist die Länge ausschlaggebend für die Punkte.	i.V.	78%	—	77%	—	—	—	—	—	—
Puzzle Boy	... macht ähnlich süchtig wie "Tetris". Hier müssen jedoch Klötzchen verdreht oder verschoben werden, damit ein kleines Männchen den Ausgang eines Levels erreicht. Gibt's im Moment leider nur in japanischer Sprache.	—	—	—	—	—	—	—	—	88%	—

Empfehlenswerte Denkspiele auf einen Blick

Titel	Beschreibung	Am	ST	MS	C64	Nin	Sega	P-E	Mega	Game	Lynx
Shanghai	Der Steinchen-Klassiker: Eine Pyramide aus Spielsteinen muß abgebaut werden, indem man sie paarweise wegnimmt. Die Steine dürfen jedoch nur nach links und rechts weggenommen werden. Etwas Zufall im Spiel, aber extrem fesselnd.	Erh.	Erh.	Erh.	Erh.	—	82%	—	—	81%	—
Sokoban	Kisten müssen auf vorbestimmte Plätze geschoben werden. Dabei bewegt man immer nur eine Kiste auf einmal und auch nur durch Schieben. Eine falsche Bewegung, und man hat sich den Weg für andere Kisten verbaut.	—	—	—	90%	—	—	86%	85%	—	81%
Tetris	Damit fing alles an. Fallende Klötzchen werden lückenlos in einen Behälter sortiert. Jede geschlossene Reihe wird gelöscht, und alles was darüber lag, rutscht etwas tiefer. Der Behälter darf nicht überquellen, sonst ist's aus.	80%	Erh.	80%	85%	i.V.	—	—	—	96%	—
The Sentinel	... kann fast schon zu den Action-Spielen gezählt werden. In einer bizarren Landschaft werden Blöcke gestapelt, auf daß diese höher stehen als die Machtfigur der Landschaft, der "Sentinel". Nur dann kann man diesen besiegen.	90%	Erh.	90%	Erh.	—	—	—	—	—	—
Turn It	Ein weiteres Spiel der "Shanghai"-Klasse. Hier sind die Steine auf einer ebenen Fläche angeordnet. Wie beim Vorbild müssen gleiche Steine entfernt werden, wobei die Verbindung zwischen zwei Steinen jedoch nicht um drei Ecken führen darf.	80%	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Xor	Sehr alt, aber sehr gut: Bei Xor müssen zwei Figuren die Ausgänge eines Levels erreichen. Diese gehen erst auf, wenn man eine Anzahl Schilder eingesammelt hat, die werden von Fischen und Hühnern bewacht.	80%	—	70%	—	—	—	—	—	—	—

In der Tabelle wurden aus Platzgründen die Namen der zehn Spielsysteme abgekürzt. Die Abkürzungen haben die unten angegebenen Bedeutungen. Die Zahlen geben die *POWER WERTUNGEN* der jeweiligen Tests an. Die Angabe "i.V." bedeutet "in Vorbereitung". "Erh." bezeichnet erhältliche Spiele, die wir aber nicht bewertet haben.

Am = Amiga
ST = Atari ST
MS = MS-DOS-Kompatible
C64 = C 64
Nin = Nintendo Entertainment System
Sega = Sega Master System
P-E = PC-Engine
Mega = Sega Mega Drive
Game = Nintendo Game Boy
Lynx = Atari Lynx

Fortsetzung von Seite 18

Sierra

Gute Nachrichten: Alle Sierra-Abenteuer erscheinen ab sofort in deutscher Sprache. Den Anfang machen die "Two Guys from Andromeda", die einen neuen "Anschlag" auf das Science-fiction-Genre planen. In **Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers** steckt der intergalaktische Hausmeister wieder in der Patsche. Diesmal wird er von der "Sequel Police" gejagt, die weitere Fortsetzungen von "Space Quest" verhindern möchte. Die Bilder im Spiel werden nicht mehr "umgeblättert", Roger stapft durch eine scrollende Landschaft, die unter VGA 256 schmucke Farben haben wird.

"Es ist Zeit für ein neues King's Quest", wird sich wohl Roberta Williams gedacht haben, denn Ende des Jahres wird **King's Quest V** erscheinen. Bislang waren nur zwei VGA-Bilder zu sehen; das Spiel wird allerdings derart umfangreich sein, daß eine CD-ROM-Version davon erscheinen wird. Noch im klassischen Sierra-Look ist **Hero's Quest II: Trial by Fire**, das in Bälde fertig sein soll.

Die Softwarefirma Dynamix ("A 10 Tank Killer") wurde inzwischen von Sierra gekauft. Sie stellen einen flotten Doppeldecker-Flugsimulator mit dem passenden Namen **Red Baron** vor. Außerdem das Grafik-Adventure **Rise of the Dragon**. Das Spiel ist einfach zu bedienen, hat düsteres Szenario mit "Blade Runner"-Stimmung und eine fesselnde Mafia-Story.

Software Toolworks/ Mindscape

Was macht eine Softwarefirma, die zuviel Geld hat? Sie kauft sich kurzerhand eine Neue: Ab sofort gehört Mindscape zu Software Toolworks. Und die starten gleich mit einer Anzahl neuer Titel.

Messetrends:

— Bunt

Mehr und mehr Spiele nutzen die gesamte Farbpalette der VGA-Karte aus. EGA-Grafik ist Standard. Völlig "out " sind Hercules und CGA.

— Kaum C 64

Für den C 64 wird zwar noch Software umgesetzt, aber kaum noch entwickelt. Wenig Neues auch für den Atari ST, der sich in den Staaten nicht durchsetzen konnte.

— Ein Gigant wächst

Auf einer Messe wird die Bedeutung nach Quadratmetern Standfläche gemessen. Nintendo konnte zwar seit der letzten Show nicht mehr zulegen, dafür tummelten sich allerdings noch mehr Software-Firmen auf dem Nintendostand. Spiele können bei großen Video-Verleihketten ausgeliehen werden. Im Schlepptau folgt die Firma Acclaim, die Ljn kaufte.

— Schnelle PCs

Wer einen XT besitzt, wird sich in der nächsten Spielesaison mit langen Wartezeiten herumschlagen müssen: Für die meisten Spiele braucht man einen 286er mit EGA-Grafik.

In der Krankenhaus-Simulation "Life & Death" ging's dem Blinddarm an den Kragen, jetzt wird's noch härter. In **Life & Death II — The Brain** versucht man sich als Gehirnchirurg. Waren die Patienten beim Vorgänger noch etwas bleich, unterstützt das Programm jetzt die EGA-Farbpalette. Das Spiel um Nerven und Zellen erscheint voraussichtlich noch diesen Sommer. Wer mehr auf Tüfteln steht, sollte unbedingt **Loopz** versuchen. Auf einem Raster muß man unter Zeitdruck geometrische Blöcke so legen, daß ein geschlossener Ring entsteht. Er verschwindet dann vom Schirm und macht Platz für neue Blöcke.

Spectrum Holobyte

Spectrum Holobyte stellte drei neue Titel vor: **Welltris** und **Faces** (von beiden findet Ihr einen Test in dieser Ausgabe) sowie **Stunt Driver**. In dieser Renn-Simulation braust man gegen Computergegner auf einer Rennstrecke.

Taito

Und noch ein Denkspiel: In **Puzznic** schiebt man in einem Labyrinth zwei gleiche Steine zusammen. *al*



Der Ball im Rücken kann wenig entzücken (PC-Engine)



Besuchen Sie Amerika: Hier ist das Leben noch lebenswert.

KOMMT EIN BALL GEFLOGEN

Dodge Ball

Auf der Suche nach Sportarten, die noch nicht in Software-Form vorliegen, sind die Programmierer von Naxat Soft fündig geworden. Ihr "Dodge Ball" ist nichts weiter als eine Variante des guten alten Völkerballs, mit dem Ihr sicher auch schon Bekanntschaft gemacht habt. Zwei Mannschaften sind hier heftig bemüht, die Spieler des gegnerischen Teams mit einem Ball zu treffen und damit "abzuwerfen". Die Opfer befinden sich innerhalb eines Spielfelds, die Werfer am Spielfeldrand. Eine Mannschaft ist solange am Drücker, bis der Ball beim Gegner landet. Sind alle Spieler eines Teams getroffen worden, hat es verloren. Ein Spieler ist bei Dodge Ball allerdings nicht schon nach einem Treffer außer Gefecht gesetzt; er verdaut mehrere Ballknüffe, bevor er ausscheidet — grafisch dramatisch dargestellt, indem ein Englein gen Himmel fährt. Für jeden der vier Innenspieler einer Mannschaft verrät eine Anzeige, wie viele Treffer er noch einstecken kann. Im Spiel gegen den Computer tretet Ihr gegen immer stärker werdende internationale Teams an.

Je ein Feuerknopf dient zum Passen und Schießen. Hat der Computer den Ball, steuert Ihr einen Eurer Innenspieler. Durch Ausweichen und Springen (beide Feuerknöpfe gleichzeitig drücken) solltet Ihr dem Geschoß ausweichen. Zwei Spieler können auch gegeneinander antreten. *hl*

Geht so



Völkerball ist eine denkbar ungewöhnliche Sportart für eine Computer-Version, aber die Umsetzung ist überraschend gut gelungen. Grafik und Steuerung sind passabel und sorgen für spannende Partien. Leider ist Dodge Ball eines der Module, bei denen man das dumpfe Gefühl hat, daß wegen der unverständlichen japanischen Anleitung so manche spieltechnische Feinheit im Unklaren bleibt. Also nur was für Leute, die eine intensive Einarbeitungszeit nicht scheuen. Die Computergegner werfen wie die Weltmeister und können nur mit viel Konzentration besiegt werden. Ein nettes Modul, aber ein bißchen teuer.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Data-East, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE		60 %
Grafik: 63 %	Sound: 36 %	POWER-WERTUNG: 60 %

ROLLSCHUH-RANDALE

DJ Boy

Unser "DJ Boy" ist nicht etwa ein talentierter Nachwuchs-Diskjockey, sondern ein rauhbeiniger Roller Skates-Freak. Er versteht sich prächtig aufs "Roll-by-Boxing", indem er beim Vorbeiskaten anderen Leuten einen wuchtigen Schlag in die Magengrube versetzt. Ganz ohne Grund prügelt sich der Junge allerdings nicht auf offener Straße: Irgendein nichtsnutziger Bandenchef hat nämlich seine kleine Freundin entführt.

Um den Rollschuh-Rabatz taktisch etwas zu würzen, kann DJ Boy aus verschiedenen Schlagvarianten wählen. Während im flotten Links-Rechts-Scrolling Bronx-Szenarien an einem vorbeiziehen, greifen von allen Seiten Vasallen des Bandenchefs an. Selbst unscheinbare Mädchen werfen plötzlich von vorbeifahrenden Straßenbahnen Dynamitstangen. Hindernisse tauchen auf, die man entweder umfährt oder überspringt, Öllachen erschweren das Steuern und Schlaglöcher bringen einen zum Stolpern. Aus unerfindlichen Gründen lassen die zusammengeschlagenen Rüpel ein Geldstück fallen, das unser DJ Boy aufsammeln kann. Nachdem er den Obergegner eines Levels in die Knie gezwungen hat, betritt er automatisch einen Shop. Dort findet man alles, was ein boxender Rollerskater zum (Über-) Leben braucht: angefangen von leistungssteigernden Energiepillen, über schnellere Roller-Skates bis hin zum Boxhandschuh. *mg*

Geht so

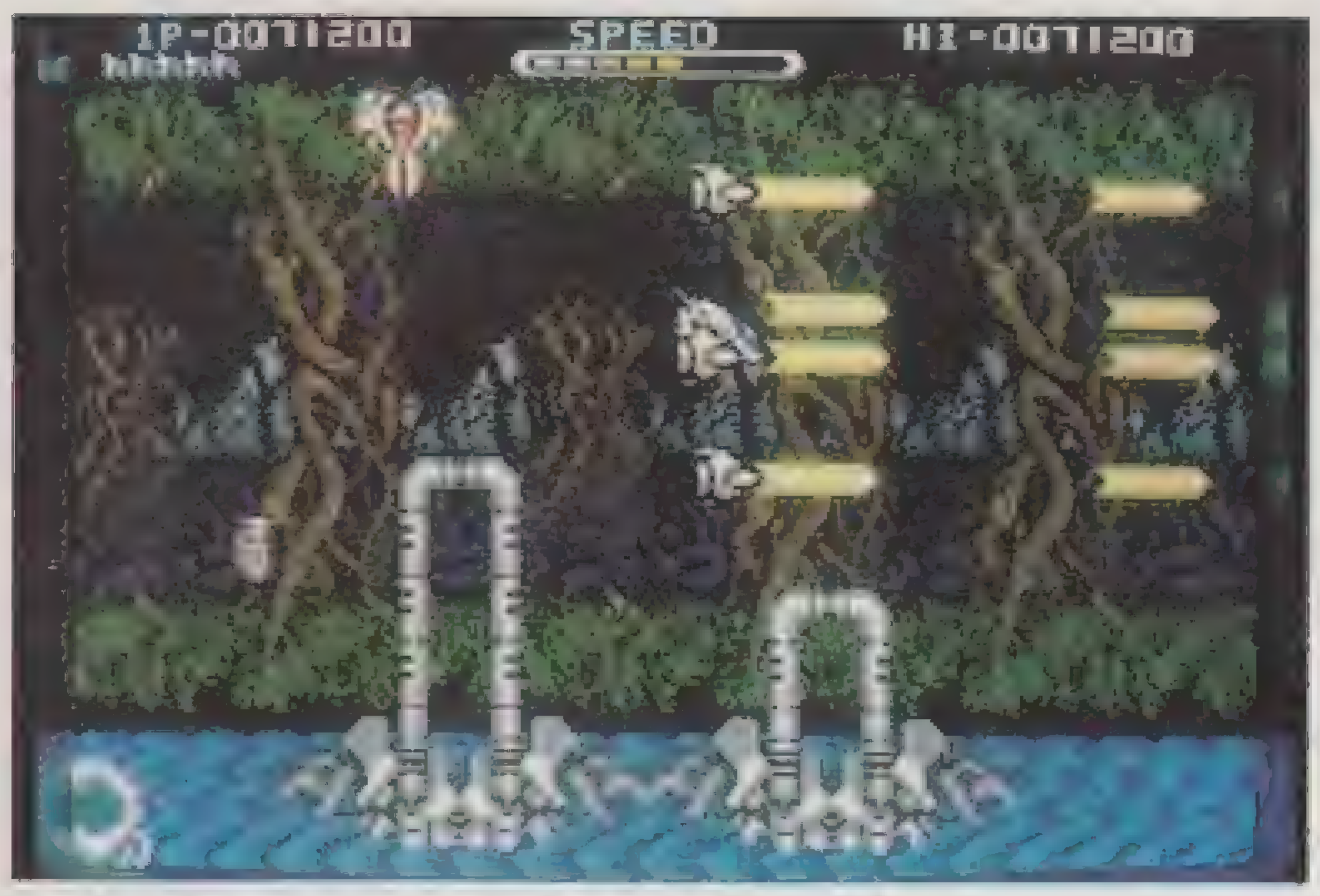


Zarte Naturen sollten einen weiten Bogen um "DJ Boy" machen. Allein beim ersten "Endgegner" (eine dicke Negermami, die mit diversen Körperteilen um sich "schlägt") dürften sich manche Leute dank dem derben Humor extrem auf den Schlips getreten fühlen. Wenn man allerdings nur die spielerischen Qualitäten beäugt, dann macht DJ Boy keine schlechte Figur. Die Qualität von "Golden Axe" wird zwar keinesfalls erreicht, aber für ein Prügelspiel hat das Modul einiges auf dem Kasten. Ohne Taktik-Training (welcher Schlag darf's denn sein?) und flinke Finger wird der Erfolg ausbleiben. Grafik und Sound sind ordentlich.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 120 Mark

SEGA MEGA DRIVE		69 %
Grafik: 68 %	Sound: 76 %	POWER-WERTUNG: 69 %



Freut Euch nur auf reines Ballern pur (Mega-Drive)



Nach Kaoma's "Lambada" nun Namcot's "Barumba" (PC-Engine)

SATELLITEN-SONATE

Whip Rush

Diese intergalaktische Finsterlinge sind mal wieder auf einem "Erdbewohner-Vernichtungsfeldzug". Diese Bedrohung muß selbstverständlich neutralisiert werden. Ein einsamer Weltraumheld schwingt sich in dem Actionspiel "Whip Rush" in sein Raumschiff, um die Aliens mit Waffengewalt wegzupusten.

Ihr steuert dieses winzige und zunächst mangelhaft bewaffnete Schiff durch ein halbes Dutzend vertikal und horizontal scrollender Levels voller ekliger Aliens und dicker Obergegner. Um die Feuerkraft zu erhöhen, warten spezielle Kapseln in den einzelnen Spielstufen. Schießt Ihr eine solche Kapsel auf, erscheint ein Buchstaben-Symbol. Je nach aufgesammelten Buchstaben gibt's eine feine Waffe. So bekommt Ihr für ein "M" dicke Lenkraketen, für ein "L" einen protzigen Laser Marke "Alientod". Am besten ist das "P". Sammelt Ihr diesen Buchstaben auf, hängt sich ein kleiner Satellit an Euer Schiff, ein zweiter erscheint nach dem Vernaschen des zweiten "P"-Symbols. Das Besondere an den Beibooten: Ihr könnt sie auf Knopfdruck um das eigene Schiff herumgruppieren. Natürlich feuern die Satelliten zusätzlich auf die Angreifer. Wer möchte, kann mit sechs Continues in dem Level weiterballern, in dem sein letztes Raumschiff verglüht ist. Auch ein "Options-Menü" fehlt nicht, zum Einstellen des Schwierigkeitsgrades. *mh*

Gut!



Auf den ersten Blick dachten wir, die Mega-Drive-Version von "X-Out" vor uns zu haben. Zwar sieht das Intro bei "Whip Rush" fast genauso aus, und einen Unterwasser-Level gibt's auch, aber damit erschöpfen sich die Gemeinsamkeiten der beiden Actionspiele. Whip Rush ist ein fast tadelloses Ballervergnügen, an dem vor allem Joypad-Profis ihre Freude haben. Der Schwierigkeitsgrad ist zwar einstellbar, aber selbst in der leichtesten Stufe wird Euer Reaktionsvermögen aufs höchste beansprucht. Allerdings ist jede Stelle und jeder Obermotz mit der richtigen Extrawaffen-Kombination zu knacken.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 120 Mark

SEGA MEGA DRIVE		70%
Grafik: 69%	Sound: 52%	POWER-WERTUNG: 70%

WINKEL-WAHL

Barumba

Vorsprung durch Technik: Konnte der putzige Hubschrauber aus "Mr. Heli" anfangs nur nach vorne ballern, hat sein Kollege in "Barumba" bereits zu Beginn ein Geschütz an Bord, das man um 360 Grad drehen kann. Hinterhältige Feinde dürfen sich also ruhig rücklings anschleichen — die rotierbare Bordkanone wird's schon richten.

Von der "Winkel-Wahl" abgesehen, bietet Namcot's neuestes Action-Modul wenig Außergewöhnliches. In zahlreichen Auto-Scrolling-Levels (Richtung wechselt öfters) geben sich immer neue Feinde und verschiedene Hintergrund-Landschaften die Ehre. Um eine taktische Note ins Spiel zu bringen, werden mit der Select-Taste vier Waffensysteme durchgeschaltet. Neben dem normalen Schuß bieten sich ein schlagkräftiger Laser, eine Bombe (explodiert wenige Meter vom Hubschrauber entfernt) und Billard-Feuerkugeln (prallen von Hindernissen ab) zur Aliens-Abwehr an.

Wie es sich für eine anständige Feind-Formation gehört, hinterlassen die meisten Extra-Symbole, die die Schußkraft Eures Helis stärken. Für jede Waffenart gibt's ein eigenes Extra — je mehr man davon sammelt, desto mächtiger der Kugelhagel. Wer Glück hat, trifft sogar auf ein Zusatzenergie-spendendes Symbol. Da sich ab und zu Berührungen mit den fantasievollen Aliens nicht vermeiden lassen, kann man so den Kräfteverlust wieder ausgleichen. *mg*

Geht so



Ballerspiele haben's auf der PC-Engine nicht leicht. Der Atem der anderen Helis im Nacken (allen voran "Tiger Heli" und "Mr. Heli") wird "Barumba" nur ein vergängliches Action-Leben bescheren. Trotz interessanter Ansätze (die Idee mit der rotierbaren Bordkanone ist spielerisch durchaus gehaltvoll) versickert Barumba im gehobenen Baller-Mittelmaß. Auf jedem anderen System würde das Modul sicher viele Freunde finden, aber die Spitzenqualität-verwöhnten PC-Engine-Besitzer reißt dieses Spiel nicht vom Hocker. Grafik und Sound passen sich dem Rest an: nett, jedoch kein Geniestreich.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE		63%
Grafik: 63%	Sound: 51%	POWER-WERTUNG: 63%



Niedlicher geht's nimmer: die Figuren von "Blue Blink" (PC-Engine)



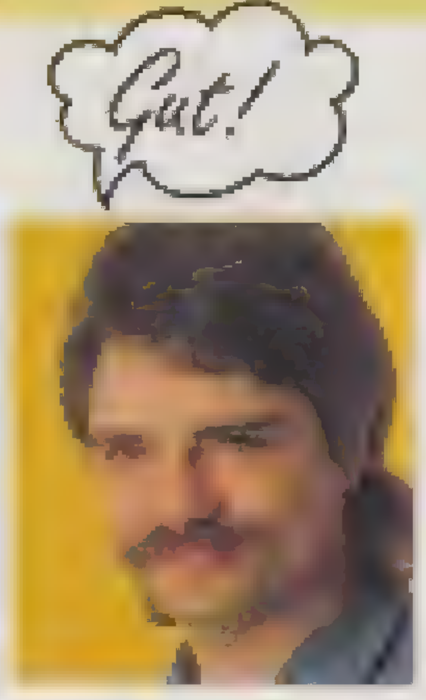
Hier steh' ich nun, ich armes Tor... (PC-Engine)

BLAUER BENGEL

Blue Blink

Blue Blink" ist nicht der kleine Bruder des Zelda-Helden Link, sondern ein himmelblauer Esel, der durch eine japanische Comic-Serie geistert. In dem Hüpf-, Sammel-, und Ballerspiel Blue Blink steuert Ihr eine 3köpfige Figurentruppe aus der gleichnamigen Comic-Serie durch insgesamt fünf Levels, die jeweils in fünf Abschnitte unterteilt sind. Ihr seht aus der Vogelperspektive Häuser, Türme und eigenartige Bauten, die mit Straßen untereinander verbunden sind. Mit einem Laster könnt Ihr nun auf diesen Straßen zu den einzelnen Gebäuden fahren und mit Knopfdruck dieses Gebiet betreten. Jetzt seht Ihr den entsprechenden Spielabschnitt von der Seite. Neben vielfältigen Gegnern, die auf Eure Leute warten, gibt es auch noch Abgründe und Hindernisse, die übersprungen oder umgangen werden müssen. Jedes Mitglied Eurer Mannschaft hat besondere Eigenschaften. So kann der eine besonders gut schießen, der andere besser hüpfen. Auf Knopfdruck dürft Ihr Euch denjenigen herauspicken, der für die jeweilige Spielsituation am besten geeignet ist.

Zusätzliche Lebensenergie gibt's für das Einsammeln von Goldmünzen, die einige abgeschossene Feinde hinterlassen. In den nächsten Level kommt Ihr, wenn Ihr einen bestimmten Schlüssel gefunden und das jeweilige Endmonster erledigt habt. *mh*



Meine Güte, sind die niedlich! So, oder so ähnlich waren die Kommentare beim Anblick der Sprites von "Blue Blink". Selten hat man bei einem Videospiel so putzige Gegnerformationen gesehen. Nicht nur die Sprites sind detailliert und liebevoll gezeichnet, auch die Hintergrundgrafiken und der Sound sind ein Genuß. Spielerisch bietet Blue Blink zwar nichts umwerfend Neues, aber die Umschalt-Option für die Spielertruppe gibt dem Ganzen einen taktischen Hauch. Auf Dauer vermisse ich etwas Abwechslung. Blue Blink erreicht allerdings nicht die Klasse hochkarätiger Plattform-Ballereien wie "Son Son II".

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Hudson Soft, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE 70%

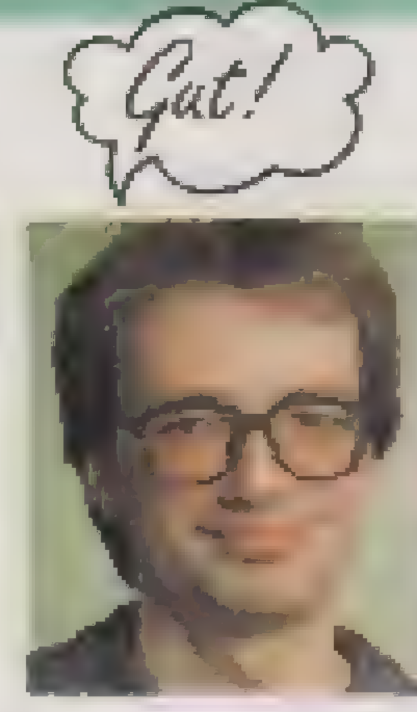
Grafik: 80% | Sound: 55% | POWER-WERTUNG: 70%

MUT ZUM MENISKUS

Formation Soccer

Sie hatten Galaga, Son-Son satt und R-Types in Hülle und Fülle. Nur eines fehlte vielen Besitzern einer PC-Engine bislang zur Glückseligkeit: eine Fußball-Simulation. Wohlan, hier ist sie endlich: "Formation Soccer" läßt erstmals das runde Leder auf der Engine rollen und fördert zudem die Geselligkeit: Wer sich den Luxus einer PC-Engine mit Fünf-Spieler-Adapter, ausreichend Joypads und Mitspielern leisten kann, darf mit zwei, drei oder sogar vier Leuten gleichzeitig kicken. Unter 16 unterschiedlich starken Nationalmannschaften dürft Ihr Euer Team auswählen. Gespielt wird ganz in Freundschaft gegen einen beliebigen Gegner oder um den "Human Cup", bei dem Ihr der Reihe nach alle Computerteams schlagen müßt. Nach jedem Sieg bekommt Ihr ein Paßwort mitgeteilt.

Mit den beiden Feuerknöpfen schießt und paßt man den Ball. Wurde ein Schuß abgegeben, bekommt er außerdem durch Drücken des Joypads in die jeweilige Richtung einen tückischen Drall verpaßt. Mit der "Run"-Taste wechselt Ihr den Spieler, den Ihr steuert. Hat der Gegner das Leder, versucht man, es ihm durch beherztes Grätschen abzujagen. Fegt das Leder durch den Äther, könnt Ihr versuchen, es mit Kopfbällen oder Volleyschüssen direkt Richtung gegnerisches Tor zu dreschen. Der Torwart, der dort lauert, wird wahlweise von Euch oder vom Computer gesteuert. *hl*



1:0 für die PC-Engine — mit Formation Soccer liegt für sie das bislang beste Videospiel-Fußball vor. Die vielen Details der Steuerung muß man erst mal rauskriegen, doch dann geht auf dem Platz schwer was ab. Da der nächste Gegenspieler nie allzuweit entfernt ist, müßt Ihr Euch ständig dribbelnd und passend etwas einfallen lassen, um den Ball nicht zu verlieren. Die direkten Abnahmen bei hohen Bällen bringen zusätzlichen Schwung ins Stadion. Die Computergegner sind harte Nüsse und der Vier-Spieler-Modus einmalig. Bis auf den einfallslosen Turniermodus ein feines Sportspiel, das sein Geld wert ist.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Human, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE 74%

Grafik: 71% | Sound: 67% | POWER-WERTUNG: 74%



Nº 8 COMPUTER-Flop LIVE aus dem Bundestag:

Wurden Millionen falsch investiert?



Computer-Einkauf in großem Stil... Für 40 Millionen Mark ließen die Bonner Politiker ein gigantisches Computernetz im Bundestag installieren. COMPUTER LIVE klärt, ob unsere Politiker überhaupt in der Lage sind, die teuere „Parlakom-Anlage" richtig zu nutzen. Und: Was halten Prominente wie Lothar Späth von „Politikern am Computer"?

Kaufberatung: Computersysteme für Einsteiger! Ein großer Ratgeber klärt Sie über die wichtigsten Computersysteme auf und sagt Ihnen, welches System welche Ansprüche ideal erfüllt.

Perfekt: Reifenprofil per Computer! Moderne Autoreifen müssen schier Unmögliches leisten. Computer im Einsatz für mehr Verkehrssicherheit – erfahren Sie, wie beim Reifengiganten Continental modernste Reifenprofile nur noch per Computer entwickelt werden können.

Pro und contra: Computer-Kauf im Versandhaus. Billig-Angebote in Katalogen – mit Vorsicht zu genießen? Ob sie ihr Geld wirklich wert sind, mußten 6 Sonderangebote im harten Praxistext beweisen.

Erleben Sie die faszinierende Welt von COMPUTER LIVE!

Exklusiv-Interview mit Joschka Fischer: „Schädigen Computer unsere Umwelt?"

Holen Sie sich das August-Heft! Ab 26. Juli im Handel!

COMPUTER live 8

Markt&Technik

DAS INTERNATIONALE COMPUTER-MAGAZIN

ULTIMA STRIKES BACK

Ultima IV

BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Darauf haben Besitzer eines Sega Master Systems lange warten müssen: Das Rollenspielepos "Ultima IV" hat seinen Weg über die herkömmlichen Heimcomputer endlich in den Modulschacht der beliebten Sega-Konsole gemacht.

In dem Land Britannia geht's eigentlich recht friedlich zu. Außer den üblichen Monstern, die die Landstriche unsicher machen, und den tiefen Höhlen, aus denen wagemutige Abenteurer nur selten wieder zurückkehren, geht eigentlich alles seinen geregelten Gang. Zum vollendeten Glück fehlt dem Herrscher von Britannia allerdings ein bestimmtes Buch: das sog. Buch des Codex. Außerdem vermißt er einen Helden, der für die Untertanen ein leuchtendes, tugendhaftes Vorbild ist. Ein solch nobler Bursche wird hier Avatar genannt.

Klar, wer diese Rolle zu übernehmen hat. Am Anfang des Spieles könnt Ihr Eurem zukünftigen Heroen einen Namen verpassen und müßt bei einer Zigeunerin einige Fragen beantworten. Die Antworten entscheiden über die zukünftige Klasse Eures Charakters. So könnt Ihr nur indirekt auswählen, ob Euer Charakter z.B. ein Magier, ein Kämpfer oder ein Druide ist. Ihr dürft auch nur eine einzige Spielfigur selber "erschaffen"; alle anderen sieben Partymitglieder müssen unterwegs aufgegabelt werden.

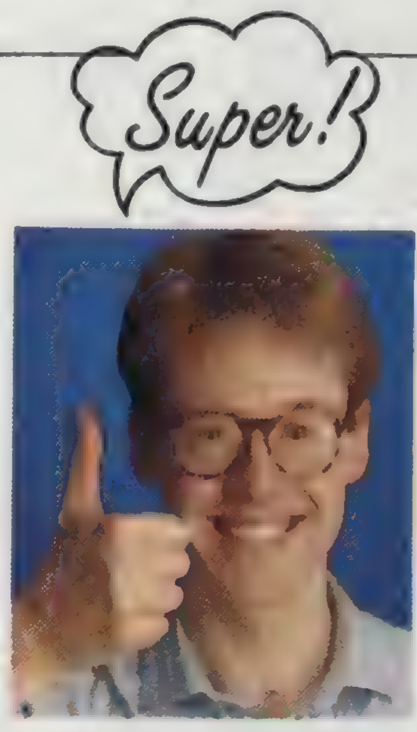
Um an das Buch des Codex zu gelangen und zum Avatar aufzusteigen, müßt Ihr nicht nur, wie in Rollenspielen üblich, stur Monster vertrimmen. Vielmehr ist die Einhaltung von acht Tugenden für Euren späteren Erfolg ausschlaggebend. Wer in Ultima IV andere Personen beklaut, lügt, nicht zum Blutspenden geht, Bettlern kein Geld gibt oder unschuldige Zivilisten verprügelt, kommt nicht weit. Um entscheidende Hinweise zu erhalten, könnt Ihr Euch mit jedem der rund 200 Einwohner des Landes unterhalten. Per Knopfdruck aufs Joypad erscheint eine Liste mit Schlüsselwörtern, auf die der Bewohner reagiert. Nach kurzer Unterhaltung tauchen in dieser Liste meist neue Begriffe auf, nach denen Ihr fragen dürft.

Wenn Ihr im Land, den Dungeons, in Städten oder Dörfern unterwegs seid, wird alles aus der Vogelperspektive gezeigt. Kommt es zu einem Kampf mit einer Monsterhorde, wird der Ort des Geschehens vergrößert dargestellt. Hier könnt Ihr dann jedes Partymitglied rundenweise ins Schlachtgetümmel führen. Eure Figuren dürfen nicht nur mit Schwert und Lanze hantieren. Den Magiekundigen in der Party stehen rund 25 verschiedene Zaubersprüche zur Verfügung, für die Ihr allerdings erst die richtigen Zutaten besorgen und mischen müßt. Wenn alle Charaktere mal ärgerlicherweise das Zeitliche gesegnet haben, wird die komplette Party von freundlichen Geistern wiederbelebt.

In dem Modul befindet sich zum Glück eine Batterie, so daß insgesamt drei Spielstände gespeichert werden können. *mh*



Wer ist der mysteriöse Mr. X ? (Sega)



Es dürfte eine Menge Sega-Besitzer geben, die sich nach diesem Schmuckstück von Modul die Finger lecken. Mit gutem Grund, denn die Sega-Version des Rollenspiel-Klassikers Ultima IV hat noch einmal etwas zugelegt. Die Grafik ist ein Quentchen bunter als bei den meisten Computerversionen, und die Benutzerführung läßt keine Wünsche offen. Besonders angetan bin ich persönlich von den spielerischen Feinheiten und der ausgetüftelten Story, die in Ultima IV steckt. Das Kampfsystem mit seiner taktischen Note und das Magiesystem mit dem Zusammensammeln der richtigen Zutaten heben sich wohltuend vom Rollenspieleinerlei ab. Die Fülle der Details reicht vom ausgedehnten Plausch mit dem freundlichen Nachbarn bis zur reichlich gefüllten Speisekarte im nächsten Pub.



Da steht der arme Kämpe und bräuchte dringend ein Boot (Sega)



Ultima IV auf dem Sega Master System kann man mit nur einem einzigen Wort beschreiben: brillant. Von allen Versionen dieses feinen Rollenspieles gefällt mir persönlich die Sega-Fassung am besten. Zwar ist die Grafik nicht so fantastisch wie die von Phantasy Star I, dafür bekommt man erheblich mehr spielerische Details geboten und hat für die nächsten Monate ausreichend an der Lösung zu knabbern. Alles, was in den Computerversionen von Ultima IV steckte, ist mit wenigen Ausnahmen in das Modul gequetscht worden. Leider mußte aus technischen Gründen die teilweise 3D-Darstellung der Dungeons der reinen Vogelperspektive weichen, dafür ist die Benutzerführung via Menü und Joypad erheblich besser als das verwirrende Tastengefummel bei den Heimcomputern. Ultima IV ist genau das richtige für Spieler, die von den ewigen "Nur-Monster-abmurksen-Rollenspielen" die Nase voll haben und mehr Wert auf spielerische Tiefe und harte Puzzles legen. Das einzige, was mir schwer im Magen liegt, ist der Preis von fast 140 Mark.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 140 Mark

SEGA MASTER SYSTEM		86%
Grafik: 60%	Sound: 58%	POWER-WERTUNG: 86%



Serienheld Alex, hier auf Tauchstation, zu Besuch bei Ninjas (Sega)



Jetzt nicht das Ziel aus den Augen verlieren (Sega)

FORTSETZUNG FOLGT

Alex Kidd IV

Ganz genau lautet der Titel des Spiels "Alex Kidd in Shinobi World", und katapultiert Segas Dauerserien-Helden Alex direkt in die Welt des Sega-Moduls "Shinobi". Die Programmierer kleideten ihn für dieses Abenteuer in ein Ninja-Gewand, drückten ihm ein Schwert in die Hand, und schickten ihn auf die Reise.

Wie sein großes Vorbild kann Alex laufen und auf höher gelegene Balustraden springen. Gegen die zahlreich anlaufenden Ninjas verteidigt er sich zunächst nur mit seinem Schwert. In der Landschaft liegen Kisten herum, die unter anderem Extrawaffen enthalten. So bekommt Alex die begehrten Wurfdolche oder verstärkt mit einem "p" die Wirkung seines Schwertes. Bei einem Schlag flammt seine Waffe dann kurz auf. Nützlich ist das bei Ninjas, die ihn mit Wurfsternen beschmeißen. Diese kann er mit seiner verstärkten Waffe abwehren. Meistens liegen in den Kisten jedoch Herzen, die seine Lebensenergie erhöhen. Alex hat noch ein weiteres Kunststück auf Lager: Er kann sich an glatten Wänden hochhangeln, was manchmal die einzige Chance ist, um weiterzukommen. Sein Weg führt ihn teilweise durch Original-Shinobi-Schauplätze, teilweise durch grafisch neue Levels. Hier muß er u. a. an Seilen emporklettern, durch Teiche schwimmen und Haifischen ausweichen. Vier Level gibt es, von denen jeder zwei Abschnitte besitzt. *hl*



Warum muß gleich zu Spielbeginn eines der schwersten Hindernisse in der Geschichte der Videospiele auf Alex warten? Der folgende Endgegner war im Vergleich geradezu lächerlich einfach zu besiegen. Abgesehen von diesem häßlichen Patzer macht der vierte Teil der Alex-Kidd-Abenteuer richtiggehend süchtig. Normalerweise bin ich nicht dafür zu haben, zwei Spielgenres einfach zu mischen. Spielgefühl, Scrolling und Grafik sind hier jedoch toll. Außerdem gibt's zwischendurch Extra-Level wie beim ersten Alex-Modul. Wer Shinobi gerne gespielt hat, kann sich auch dieses Modul zulegen.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

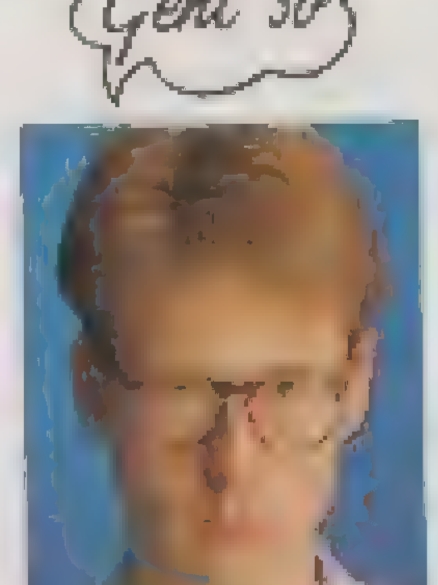
SEGA MASTER SYSTEM 77%

Grafik: 66% Sound: 66% POWER-WERTUNG: 77%

KNEIPEN-KURZWEIL

Parlour Games

Was macht ein gestandener Brite, wenn er des Abends in seinem Pub sitzt? Er trinkt nicht nur sein Lieblings-Ale, sondern möchte sich noch anderweitig vergnügen. Zu diesem Zweck haben die schrulligen Engländer ebenso schrullige Kneipenspiele entwickelt, die sich auch bei uns zunehmender Beliebtheit erfreuen. Da kann man z. B. mit miniaturisierten Pfeilen, sprich "Darts", auf eine Pappscheibe werfen. Oder auf einem löchrigen Billardtisch mit den Kugeln Minigolf spielen, sprich "Snooker". Wem das noch nicht reicht, der darf sich an das Wochenendvergnügen einer jeden englischen Hausfrau wagen, "Bingo": eine Art Lotto-Verschnitt mit verwirrend umfangreichen Regeln. Diese drei Spiele gibt es jetzt auf einem Modul für das Sega Master System. "Parlour Games" spielt man entweder bis zu viert gegeneinander oder mißt sich mit dem Computer. Im "Darts"-Modus hat man die Wahl zwischen vier Zählvarianten und kann sich aus drei Pfeilgrößen die passende aussuchen. Mit dem Joypad steuert man Wurfgeschwindigkeit, Drall und Richtung der Pfeile. Besonders schön: Der Computer übernimmt die elende Rechnerei, die sonst so nervtötend ist. Beim "Billard" beeinflußt der Spieler Effet, Richtung und Abstoßgeschwindigkeit der Kugel. Im "Bingo"-Modus setzt der Spieler Punkte auf eine "Zahl-Karte" und hofft auf fette Gewinne. *vw*



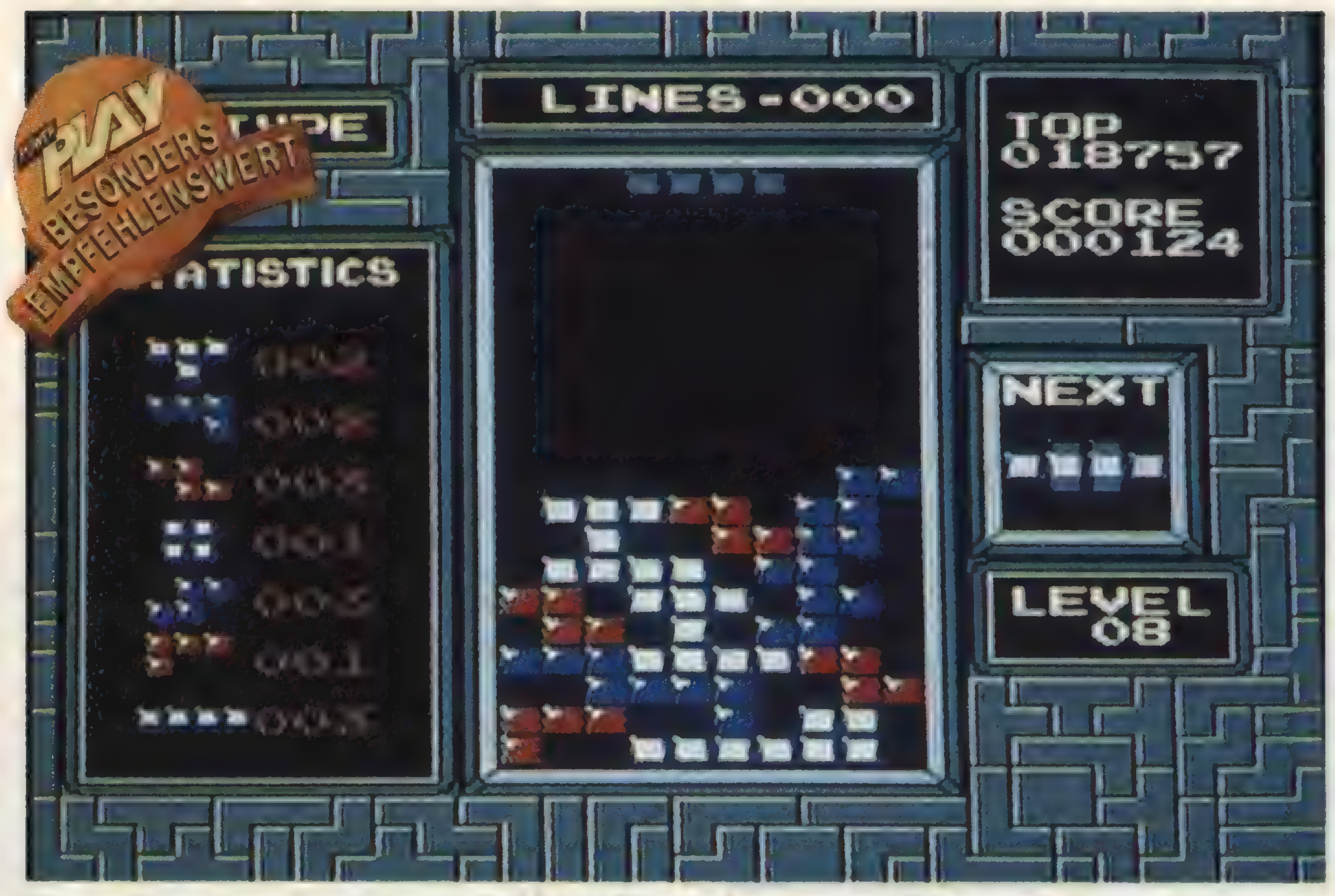
"Parlour Games" ist kein schlechtes Unterhaltungs-Trio. Besonders an den spielerisch ausgetüftelten "Darts" und "Billard" fand ich Gefallen. Um allerdings den Reiz eines "Bingo"-Spiels richtig zu genießen, muß man wohl als Engländer geboren werden, denn hier regiert allein das Glück. Die Grafik ist recht nett und der Sound überraschend attraktiv. Allerdings stellte sich bei mir nach kurzer Zeit der Wunsch ein, mein stilles Kämmerlein zu verlassen, in die nächste Pinte zu rennen und die Spiele in natura auszuprobieren. So allein vor dem Bildschirm kommt einfach nicht die rechte Stimmung auf.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

SEGA MASTER SYSTEM 65%

Grafik: 66% Sound: 66% POWER-WERTUNG: 65%



Neue Version des dynamischen Dauerbrenners (Nintendo)

GELIEBTER HOCHSTAPLER

Tetris

Der Eroberungsfeldzug des sowjetischen Denkspiels "Tetris" ist nicht aufzuhalten. Nach den Heimcomputern sind jetzt die Videospiel-Konsolen dran: Auf dem Game Boy kann man schon fiebrig die Klötzchen in den Becher rumpeln lassen, die Mega Drive-Umsetzung kommt bald, und die Version fürs Nintendo Entertainment System ist jetzt erschienen. Das Spielprinzip für alle Tetris-Unberührten in Kürze: Klötzchen, die in sieben verschiedenen Formen auftauchen, fallen dem unteren Spielfeldrand entgegen. Ist dieser "Becher" voll, ist das Spiel beendet. Um Klotzreihen abzubauen und damit Luft für neue Steine zu schaffen, müßt Ihr die herankommenden Figuren mit dem Joypad so drehen und bewegen, daß sie bei der Landung eine durchgehende Reihe ergeben. Ist eine Reihe gebildet, verschwindet diese, und das Punktekonto wächst. Besonders satt wird der Score, wenn Ihr kunstvoll mehrere Reihen auf einmal verschwinden laßt.

Die Nintendo-Version bietet 20 Schwierigkeitsgrade und zwei Spiel-Modi. Der eine bietet "Tetris normal", bei dem Ihr so lange spielt, bis das Spielfeld zugebaut ist. Bei der zweiten Variante (die auch bei der Game Boy-Version zu finden ist) wird das Spiel beendet, sobald 25 Reihen abgeräumt wurden. Fürs Verschwindenlassen mehrerer Reihen auf einmal werden hier besonders viele Bonuspunkte vergeben. *hl*

Super!



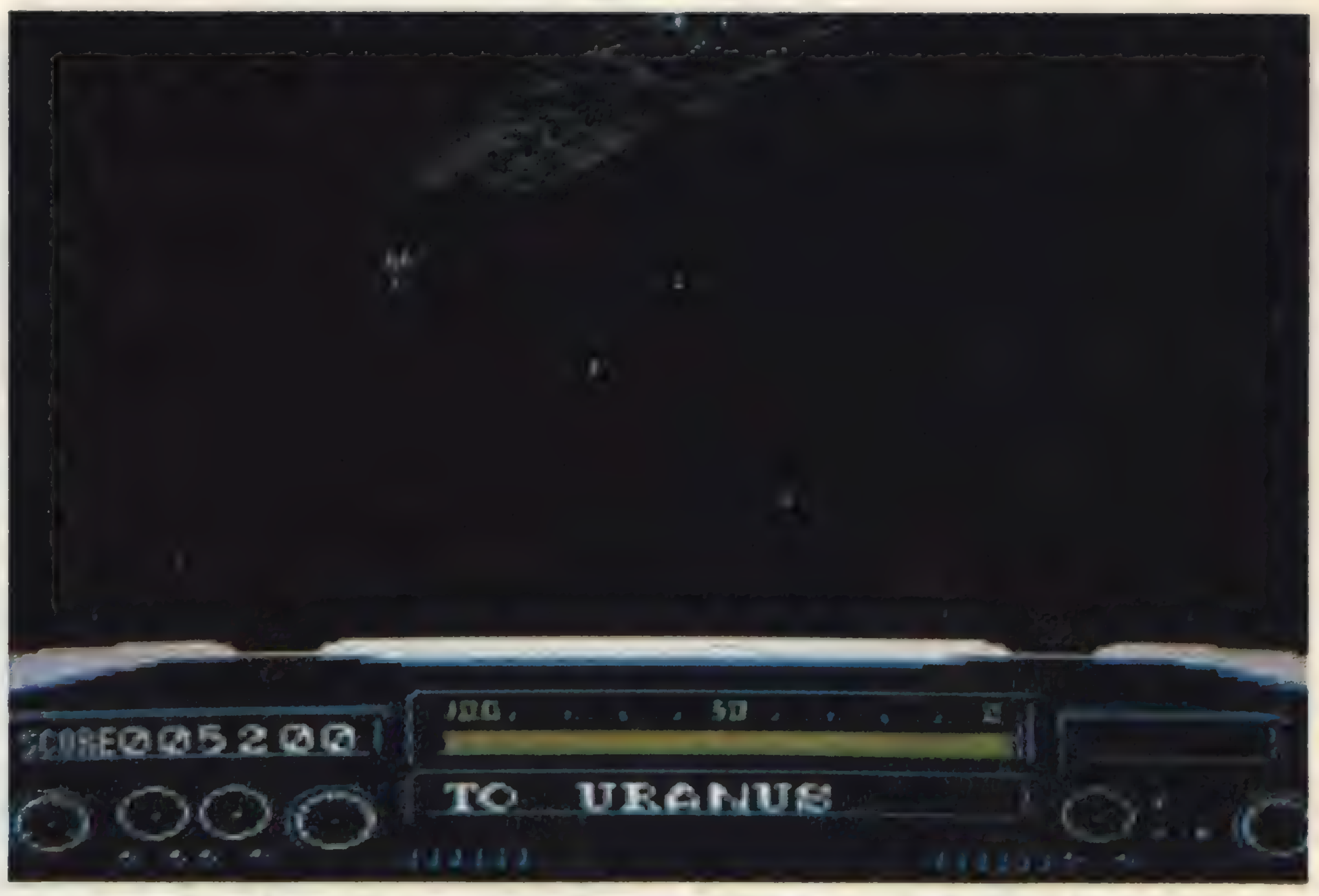
Tetris ist halt Tetris: Das Spielprinzip ist so fantastisch fesselnd, daß man bei der Umsetzung nicht viel falsch machen konnte. Erfreulich sind die vielen Schwierigkeitsgrade und die beiden Spiel-Modi, doch warum wurde der Game Boy- und spielhallenbewährte Modus nicht eingebaut, bei dem zwei Spieler gleichzeitig ran dürfen? Trotz dieses Schönheitsfehlers ist Tetris ein Nintendo-Modul, das man zum Fressen gern haben muß. Wer sich für Denkspiele mit Super-Langzeit-Motivation erwärmen kann und nicht schon Zugriff auf eine andere Version dieses Evergreens hat, sollte sich dieses Spitzenmodul nicht entgehen lassen.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 90 Mark

NINTENDO 89%

Grafik: 25% Sound: 34% POWER-WERTUNG: 89%



Ein Angreifer huscht vorbei: zu schnell für Kamera und Zeigefinger

ZAPPEN(R)-DUSTER

To the Earth

Nachdem der Zapper fürs Nintendo-System schon etwas Staub angesetzt hat (das letzte Modul dafür erschien vor über einem halben Jahr), gibt's mit "To the Earth" ab sofort neue Munition für die Privat-Knarre. Da dank "Duck Hunt" alle Wildenten erfolgreich mit Schrot vollgepumpt wurden, wird die Lichtpistolen-Action diesmal in das Weltall verlegt — und die Schrotflinte mit dem Laser getauscht.

Ähnlich wie bei "Star Raiders" nähern sich aus den Tiefen des Universums eine ganze Armada von feindlichen Raumschiffen. Euer Ziel ist es, die Angreifer so früh wie möglich zu pulverisieren, damit sie keine Schüsse mehr abgeben können. Solltet Ihr aus Versehen doch einen Fiesling durchlassen, wird dies mit Energieabzug bestraft. Dasselbe passiert, wenn Ihr danebenschießt. Pro Treffer gibt's netterweise wieder etwas Energie zurück.

Wer über einen kurzen Zeitraum besonders gut zielt, dem spendiert das Programm eine Smart-Bombe, die je nach Bedarf eingesetzt werden kann. Alles in allem erwarten Euch vier Missionen, wo sich jeweils andere Raumschiffe und Endgegner austoben. Zwischen den Spielstufen schaut das Mutterschiff vorbei und füllt den Energievorrat wieder auf. Für Statistik-Fans werden nach Spielende pro Mission die abgefeuerten Schüsse mit den tatsächlichen Treffern verglichen. *mg*

Na ja...



Schade! "Gumshoe" hat gezeigt, daß man durchaus spielerisch ansprechende Zapper-Module entwickeln kann. "To the Earth" ist leider nicht viel mehr, als ein verdammt schweres "Duck Hunt" im Weltraum. Statt auf Enten wird auf Raumschiffe geschossen. Selbst wer händeringend nach einem neuen Lichtpistolen-Spiel sucht, sollte vorher unbedingt probeballern. Mir wird für happige 90 Mark eindeutig zu wenig Abwechslung und spielerische Finessen geboten. Schon nach der ersten Mission hatte ich einen Krampf im Zeigefinger — dank der pausenlos heranstürzenden Raumschiffe.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 90 Mark

NINTENDO 36%

Grafik: 31% Sound: 27% POWER-WERTUNG: 36%



Drop Rock

Break-Out läßt grüßen: Bei "Drop Rock" müssen wie beim Vorbild Blöcke mit einem Ball und einem Schläger getroffen werden. Die Blöcke sind hier, je nach Level, verschiedene Früchte, Diamanten oder anderes wirres Zeug. Erschwerend kommt hinzu, daß die Blöcke-Wand immer tiefer herunter schwebt. Extra-Punkte erhält man, wenn mehrere zusammenhängende Blöcke in einer Traube abgelöst oder verschiedene Extras erwischt werden. Kein Sucht-Modul, aber ganz nett. *hf*

Genre: Action
Hersteller: Data East
Zirka-Preis: 110 Mark
PC-ENGINE 51%
Grafik: 46% **Sound: 44%**
POWER-WERTUNG: 51%



Popeye

Das, was sich hier auf dem Bildschirm abspielt, kann man nicht einmal als miesen Abklatsch des alten Automaten bezeichnen. Popeye rennt in einem Labyrinth umher und hat die Aufgabe Olivia und das Baby zu finden. Auch Brutus rennt herum und versucht Popeye zu vertrimmen. Eine herumfliegende Spinatdose gibt Kraft zum Prügeln, ein Herz sorgt für Punkte, und der herumlaufende Wimpey verteilt Hamburger, die unpassierbare Hindernisse bilden. Viel langweiliger geht's nicht mehr. *hf*

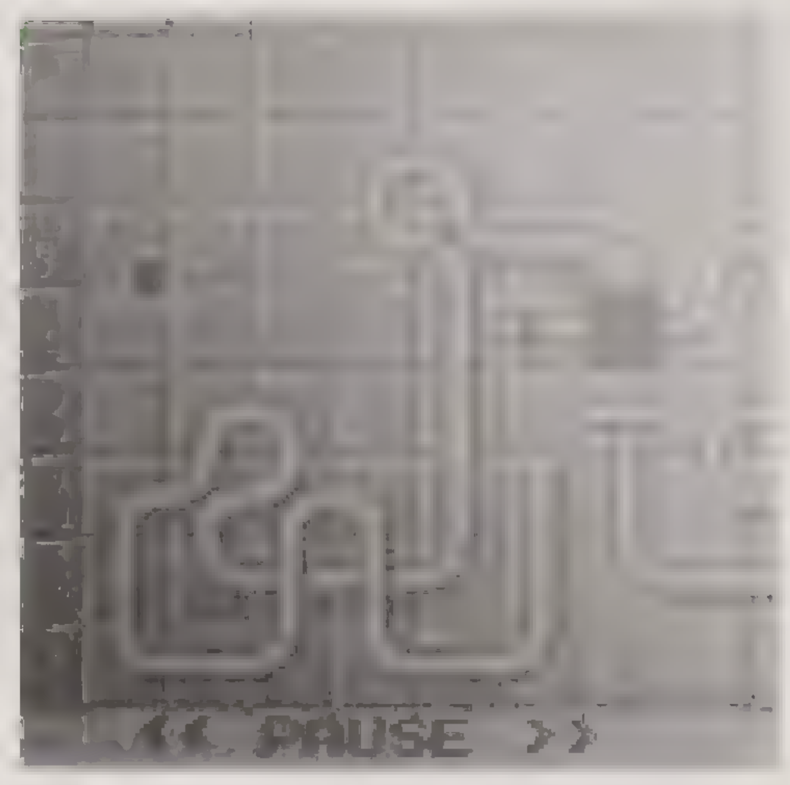
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Sigma
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 19%
Grafik: 19% **Sound: 34%**
POWER-WERTUNG: 19%



Flappy Special

Hinter dem grafisch äußerst schlichten Spielchen verbirgt sich ein interessantes Denkspiel, das man am ehesten mit "Sokoban" vergleichen kann. "Flappy" muß eine leuchtende Kugel auf einen dafür vorgesehenen Platz schieben. Ähnlich wie bei Sokoban können Objekte nicht gezogen werden. Die Kugeln fallen, einmal über eine Klippe geschoben, allerdings herunter. Mit kleinen Blöcken muß man sich bei Bedarf Brücken bauen, damit der leuchtende Kuller an seinem Platz landet. *hf*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Victor
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 70%
Grafik: 22% **Sound: 59%**
POWER-WERTUNG: 70%



Blodia

Spielerisch entspricht dieses Modul der bereits in *POWER PLAY* 5/90 getesteten Version für die PC-Engine. Eine Kugel läuft in einer Rinne, wobei man die Rinne wie in einem Verschiebe-Puzzle erst zusammenstellen muß. Alle Rinnen-Elemente müssen durchkugelt werden, damit der Level gelöst ist. Die Levels der Engine-Version sind vorhanden plus einigen zusätzlichen Levels. Die Game-Boy-Version ist jedoch bei weitem nicht so schwer wie das Vorbild. Man kann sich in aller Ruhe einspielen. *hf*

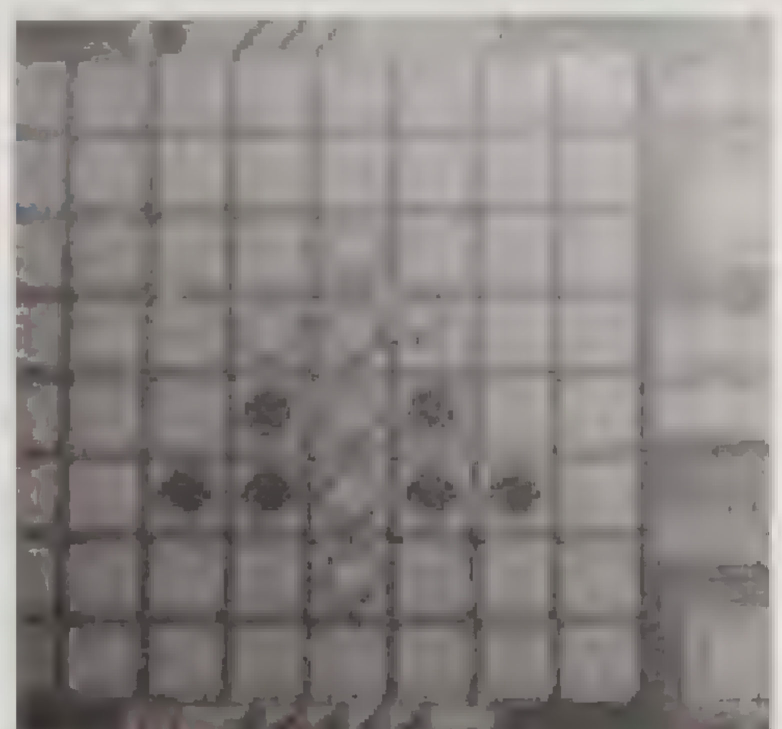
Genre: Denkspiel
Hersteller: Tankin House
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 77%
Grafik: 30% **Sound: 26%**
POWER-WERTUNG: 77%



Powerdrift

Respekt vor der technischen Glanzleistung der Programmierer. Die 3D-Grafik bei den verschiedenen Berg- und Talkursen ist erstaunlich flott und fließend. Gelegentlich bleiben zwar Flackereien nicht aus, doch sie stören den teilweise etwas unübersichtlichen und hektischen Spielfluß kaum. Wer das Arcade-Original mochte, der wird mit der Umsetzung zufrieden sein. Mir ist "Powerdrift" allerdings eine Ecke zu konfus. Autorennen wie z. B. "Victory Run" gefallen mir erheblich besser. *mg*

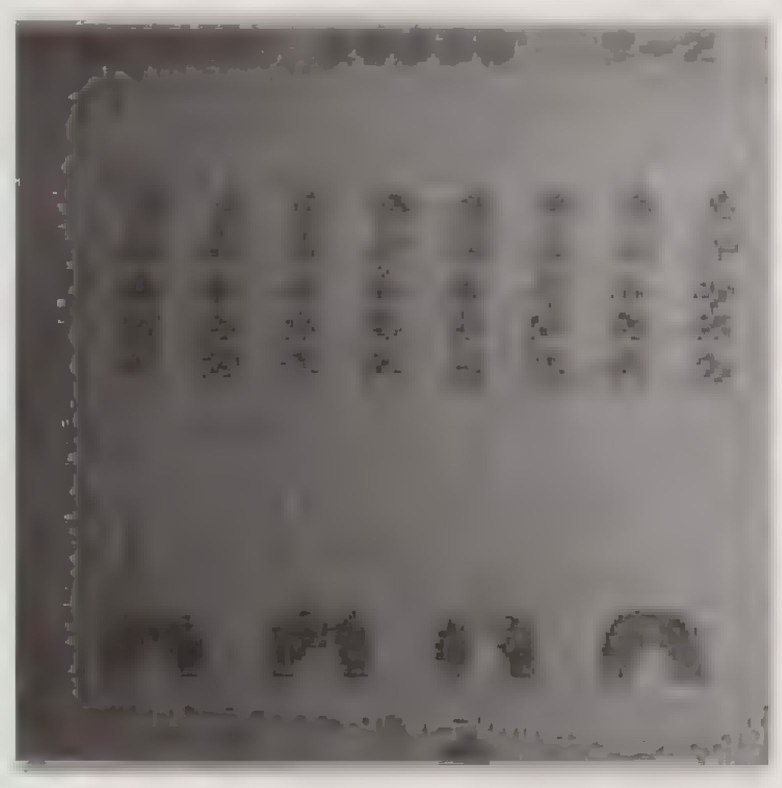
Genre: Rennspiel
Hersteller: Asmik
Zirka-Preis: 100 Mark
PC-ENGINE 59%
Grafik: 78% **Sound: 52%**
POWER-WERTUNG: 59%



Othello

Die Game Boy-Umsetzung des Brettspiels "Othello" (auch als "Reversi" bekannt) macht einen passablen Eindruck. Vier Computergegner mit ordentlicher Spielstärke stehen zur Wahl. Nette Extras wie Begleitmusik, einstellbare Zeitlimits und ein Replay-Modus nach Spielende runden das Modul ab. Wer will, kann sich Spielfelder sogar selber editieren. Fans von Othello werden zufrieden sein. Wer kein Othello-Freak ist, der sollte sich nach längerfristig motivierenden Denkspielen umschauen. *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Kawada
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 58%
Grafik: 42% **Sound: 44%**
POWER-WERTUNG: 58%



Space Invaders

Im Gegensatz zur kürzlich erschienenen PC-Engine-Version des Baller-Papis "Space Invaders" bietet die Game Boy-Umsetzung nur das Original-Spiel und kein 90er Remix. Natürlich hält das knapp neun Jahre alte Space Invaders in Sachen Grafik, Sound und Spielwitz einen Vergleich mit "Nemesis" oder "Solar Striker" nicht stand. Deshalb sollten nur Nostalgie-Fans den Kauf dieses Moduls erwägen. Immerhin: Die Umsetzung an sich ist gelungen und weist keine größeren Mängel auf. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 24%
Grafik: 24% **Sound: 9%**
POWER-WERTUNG: 24%



Puzzle Road

"Puzzle Road" ist ein interessantes Modul für alle, die ausschließlich denken wollen und keine Geschicklichkeits-Elemente bei Grübelspielen mögen. Hier muß man Rechtecke mit verschiedenen Formen flächendeckend füllen. Je mehr Formen und je größer die Rechtecke, desto komplizierter wird's. Nach jedem Level (146 werden geboten) gibt's ein (englisches) Paßwort. Puzzle Road läßt zwar die Brillanz mancher Konkurrenz-Module vermissen, fesselt aber dennoch lange Zeit an den Game Boy. *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Vic Tokai
Zirka-Preis: 71 Mark
GAME BOY 71%
Grafik: 28% **Sound: 44%**
POWER-WERTUNG: 71%

VIDEOSPIELE



Batman

Wieder wird Gotham City von Verbrechern und anderen Übeltätern bedroht. Die Polizei ist natürlich wie immer machtlos. Da kann nur noch einer helfen: Polizeichef Gordon ruft um Hilfe, und "Batman" ist zur Stelle. Unser Freund mit den spitzen Ohren geht wieder auf Verbrecherjagd, und sein Erzfeind, der fiese Joker, macht ihm das Leben schwer. In insgesamt vier Levels (sind in mehrere Abschnitte unterteilt) muß Flattermann Batman der Gerechtigkeit zum Sieg verhelfen; sprich hüpfen und ballern, was das Zeug hält. In Gotham City gibt es natürlich feine Extras zu entdecken. Zusätzliche Lebensenergie, Munition, bessere Bewaffnung, Continues und kleine Fledermäuse, die Batman als Satelliten begleiten und für zusätzliche Feuerkraft sorgen. Wenn Batman die Chemiefabrik von den Schergen des Joker befreit hat, muß er sich mit Obermotz Jack anlegen. Danach kann er sich wieder an die Fersen des Joker heften und im Flugelheim-Museum für Recht und Ordnung sorgen. In späteren Levels patrouilliert Batman mit seinem Düsenjäger über den Dächern von Gotham City und legt sich mit den Kampfgeschwadern des Oberbösewichts an. Zurück auf der Erde, bereitet er sich auf den letzten Showdown mit dem Finsterling vor.

Stimmige Grafik, peppiger Sound; mit "Batman" hat man einen riesen Spaß. Eine gelungene Mischung aus Plattform- (ähnlich "Super Mario Bros.") und Ballerspiel. Auch die Extrawaffen sind eine Klasse für sich. Mit dem "Batarang", Batmans allbekanntem Bummerang, sind die Gegner kein Problem mehr. Sollte die Lage einmal brenzlig werden, kann er immer noch eine Rauchbombe werfen. Die Atmosphäre aus Comics und Filmen ist in diesem Modul sehr schön eingefangen. Wenn sich Batman mit wehendem Cape und Fledermausmaske durch die Lüfte schwingt, dann kommt Stimmung auf. Dieses tolle Modul sollte in keiner Game Boy-Sammlung fehlen. *vw*

Genre: Action
Hersteller: Sunsoft
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 80%

Grafik: 78% **Sound: 72%**

POWER-WERTUNG: 80%



Dead Heat Scramble

Ein Autorennen der Zukunft. Mit Eurem Flitzer braust Ihr in einer Röhre dem Sieg entgegen. Unterwegs könnt Ihr andere Wagen mit Eurer Bordkanone traktieren. Barrikaden und Felsbrocken machen das Rennfahrerleben zusätzlich schwer. Schafft Ihr einen Abschnitt in einem bestimmten Zeitlimit, dürft Ihr Euch an die nächste von zehn Strecken wagen. Die Hindernisse sind in der Hitze des Gefechts leider sehr schwer auszumachen — mir ist etwas viel Zufall im Spiel. *vw*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Copia
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 42%

Grafik: 55% **Sound: 62%**

POWER-WERTUNG: 42%



Soccer Boy

Heißa, eine Fußball-Simulation für den Game Boy! Kick-Freunden, denen vor lauter Freude das Wasser im Strafraum zusammenläuft, mögen ihre hohen Erwartungen auf Tiefebenen-Niveau runterschrauben. "Soccer Boy" ist grafisch und spielerisch eine Riesenenttäuschung. Das Spielgefühl ist greulich; von einer Sport-Simulation ist die Rumbolzerei meilenweit entfernt. Per Kabel-Verbindung könnte man auch gegeneinander spielen, doch wer rafft sich bei dieser Krücke dazu auf? *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Epic
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 24%

Grafik: 26% **Sound: 37%**

POWER-WERTUNG: 24%

INSERENTENVERZEICHNIS

Inserent	Seite
Ariolasoft	15, 17, 43, 95, 135, 136
Bachler Softwareversand	13
Bomico	2, 21, 23, 27
Computer-Markt Münster	78
Computershop Gamesworld	80
Compy-Schop	78
CP-Verlag	97
CPS Frank Heidak	65
Crystal Soft	76
EC-Electronics	69
Flashpoint	83
Fundur	78
Funtastic Computerware	57
Galaxy-Software	49
Gamesworld	80
German Design Group	74
Groovesoft	76
Hamo	79
Joysoft	60
Karosoft	61
Kingsoft Fritz Schäfer	7, 83
Korona-Soft	74
Theo Kranz-Versand	76
Kühn Software	79
Magic Games	63
Markt & Technik Buch- und Softwareverlag	29, 34, 104/105, 119, 121, 125
Neumann & Katsougris	79
Powersoft	113
RSE Schuster	75
Rushware	19, 72, 93, 109
S.D.I.	113
Schindler	113
Schuster	75
Software Corner	51
West	11
Wial-Versand	82
World of Wonders	74

SUPER GRAFX IM TEST

QUANTENSPRUNG ODER LEICHENSTARRE?

Die "Super Grafx" ist im wahrsten Sinne des Wortes der große Bruder des PC-Engine-Videospiels. Sie ist fast dreimal so lang und zweimal so tief wie das Original. Der Joypadanschluß sowie der "Extension-Bus" (hier werden normalerweise die verschiedenen Booster angeschlossen) entsprechen denen der PC-Engine. Zusätzlich befindet sich ein "Special Extension"-Anschluß an der Vorderseite. Zukünftige Peripherie-Geräte, über die noch nichts bekannt ist, können hier angestöpselt werden. In die Gehäusemitte ist der bekannte Modulschacht eingelassen, der die scheckkartengroßen Spielmodule aufnimmt.



Sieht aus wie eine futuristische Autobatterie, bietet aber edle High-Tech mit Rustikal-Touch: Der PC-Engine-Nachfolger "Super Grafx"

Titel	Grafik	Sound	POWER-WERTUNG
Battle Ace	79%	59%	79%
Madoho	75%	62%	72%

Dank eines kleinen Schalters an der Gehäuserückseite laufen alle PC-Engine-Module problemlos auf der Super Grafx. Das gewichtigere Aussehen ist allerdings noch kein Grund, im Vergleich zur PC-Engine fast den doppelten Preis für das Grundgerät hinzulegen. Deshalb hat die Super Grafx einige Hardware-Schnäppchen zu bieten, die den Programmierern mehr Raum für noch attraktivere Spiele lassen. Die Super Grafx bietet mehr flackerfreie Sprites auf dem Bildschirm (exakt die doppelte Anzahl) und kann dank eines erweiterten RAMs mehr Daten im Speicher halten. Außerdem ist das bei den Mega Drive-Programmierern so beliebte Parallax-Scrolling auf der Super Grafx nun ebenfalls problemlos machbar.

Leider sind im Moment nur zwei Spiele erhältlich, die die besseren Hardware-Fähigkeiten ausnutzen und somit ausschließlich auf der Super Grafx laufen. Eines davon, Hudson Softs 3D-Action-Spektakel "Battle Ace", wird zusammen mit dem Grundgerät geliefert. Es ist eine gelungene Mischung aus "Afterburner" und "Space Harrier", das (systemübergreifend) bislang zu den spielerisch besten erschienenen 3D-Ballereien zählt. Eine solch bunte, flotte und abwechslungsreiche 3D-Grafik kannte man von bisherigen PC-Engine-Modulen noch nicht. Die Angriffsformationen sind ordentlich ausgetüftelt, und vor allem die wendigen Endgegner sind taktisch gut geschult.

Das zweite Super Grafx-Modul stammt ebenfalls aus Hudson Softs Hitschmiede. Es hört zwar auf den niedlichen Namen "Madoho", gibt sich spielerisch allerdings erheblich robuster. In sieben grafisch anspruchsvollen Levels wird viel geschossen, gehüpft und mit Schwertern zugestochen. Alles in allem ist Madoho zwar ein gutes und unterhaltsames Spiel, bringt aber keinesfalls die besseren Super Grafx-Eigenschaften voll zur Geltung — die PC-Engine hätt's auch gekonnt. Für die nächsten Monate sind die Arcade-Umsetzungen "Strider" und "Ghouls'n'Ghosts" für die Super Grafx angekündigt.

Der hierzulande verkauften Import-Version liegt ein RGB-Kabel bei, mit dem man die Super Grafx an jeden beliebigen Monitor oder Fernseher mit Scart-Buchse anschließen kann. Auf Wunsch ist auch eine PAL-Variante lieferbar, so daß man die Super Grafx an jeden Allerwelts-Fernseher über den Antenneneingang anstöpseln kann. Dann hat man allerdings ein schlechteres Bild. Seit kurzem ist ein Adapter (Preis ca. 130 Mark) erhältlich, mit dem man das CD-ROM der PC-Engine an die Super Grafx anschließen kann.

Leider erfüllt die Super Grafx nicht alle Erwartungen, die man an den PC-Engine-Nachfolger stellt. Verbesserungen sind zwar vorhanden, aber herausragende Neuerungen wie z. B. eine höhere Auflösung, mehr Farben oder einen aufgemotzten Sound sucht man vergebens. Das zweite Problem ist die fast nicht vorhandene Software. Ganze zwei erhältliche Spiele und nur zwei Ankündigungen für die nächsten Monate sind nicht gerade viel. Außer Hudson Soft entwickelt zur Zeit keine andere Softwarefirma für die Super Grafx. Wenn der Preisunterschied geringer wäre, könnte man sich die Super Grafx mit dem Argument "Investition in die Zukunft" zulegen. Doch zu diesem Preis sollten nur diejenigen zugreifen, die diesen 300 Mark nicht allzu lange nachtrauern müssen. *mg*



Battle Ace: Packendes 3D-Actionspiel mit Format (Super Grafx)

Technische Daten

Prozessor:	"6502-Special"(7,16 MHz)
RAM:	32 KByte
Video-RAM:	128 KByte
Farbpalette:	512
Sound:	6-Kanal-Stereo
Anschlüsse:	1x Joypad, RGB-Ausgang, Video/AV-Ausgang, Netzadapter, Modulschacht, Extension-Bus, Special Extension
Lieferumfang:	Grundgerät ein Joypad mit Dauerfeuer RGB-Kabel (oder Antennenkabel) Netzteil Spiel "Battle Ace"
Preis:	600 Mark

Musik · Bücher · Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Henrik, Michael, Martin, Anatol und Heinrich, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher oder Videos besprochen werden, bestimmen ebenfalls die Redakteure. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spiele-Tests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend** über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft.** *mg*

COMPACT DISC



ABC: Absolutely

Treffender könnte der Name für das "Greatest Hits"-Album der Pop-Primusse von ABC gar nicht sein; absolut jeder Song war ein Single-Erfolg. Unter den 17 Tracks (endlich mal wieder eine knallvolle CD) befinden sich als Zugaben die Maxi-Versionen von "The Look of Love", "Be near me", "When Smokey sings" und "One better World". Dieser musikalische Rückblick auf das ABC-Schaffen der achtziger Jahre ist abwechslungsreich und schwungvoll. Optimale Party-Musik, die auch zum Zuhören geeignet ist. *hl*

Phonogram 842967-2
74:58 Minuten / 17 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Pretenders: Packed

Die Besetzung der englischen Gitarren-Rockband The Pretenders wechselt von Album zu Album. Für kontinuierliche Qualitäts-Klänge ist trotzdem gesorgt, denn Front-Frau Chryssie Hynde hat die Truppe stets voll im Griff: Sie schreibt fast alle Songs, spielt Gitarre und singt. Auf "Packed" gibt es keine klanglichen Experimente, die Pretenders klingen wie in früheren Tagen und bieten eingängige 3-½-Minuten-Songs, mal verträumt, mal etwas ruppiger, darunter einige gute Kompositionen zum Mitwippen. Ein grundsolides Album. *hl*

WEA 9031-71403-2
38:49 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC



Wilson Phillips

Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm: Das neue Pop-Trio "Wilson Phillips" ist das leibliche Erbe von Beach-Boy Brian Wilson und der "Mamas and Papas". Musikalisch schlagen die drei schmucken Töchter etwas andere Wege ein. Gekonnt präsentieren sie ein Potpourri aus Bangles-Charme, Beach Boys-Schwung und optimistischen Pop-Songs. Wer nichts gegen "Eitel Sonnenschein"-Musik einzuwenden hat, sollte ein Ohr riskieren (ein Auge darf's auch sein). Für eine Debüt-CD eine bemerkenswerte Leistung. *mg*

SBK/EMI 7 93745 2
46:07 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Suzanne Vega: Days of open Hand

Wenn es um musikalische Sensibilität geht, gehört Suzanne Vega zu den erfolgreichsten Vertreterinnen ihrer Zunft. Ihre Kompositionen sind ebenso zart-gebrechlich wie ihre lyrischen Texte. Auf "Days of open Hand" wird der Hang zur musikalischen Tristesse ein wenig übertrieben; das letzte Drittel des Albums schleicht depressiv vor sich hin. Der Rest kann sich hören lassen; mit "Tired of sleeping" und der Single "Book of Dreams" sind zwei Ohrwürmer dabei. *hl*

A&M 395 293-2
45:52 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Barcley James Harvest: Welcome...

Oh weh, "Welcome to the Show" ist wahrlich nicht BJHs Vorzeigealbum. Was die beiden Songschreiber Les Holroyd und John Lees hier auf die Beine gestellt haben, ist mit das Langweiligste, das mir je in den CD-Player kam. Bis heute habe ich es noch nicht geschafft, mir die Platte in einem Rutsch anzuhören, ohne vorher einzuschlafen. Dieses Alibi-Pop-Rock-Gedudel ist schlimmer als eine Oper — der Effekt derselbe: ein geruhsames Nickerchen folgt. *mg*

Polydor 841 751-2
58:15 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC



Alannah Myles

Die kanadische Rock-Röhre Alannah Myles hat in den USA und bei uns eingeschlagen wie eine Bombe. Und das zu Recht: ungeschminkter Rock, energisch vorgetragen, gutes Songmaterial, tolle Stimme. Das absolute Highlight ist die balladenhafte Elvis Presley-Homage "Black Velvet". Bei den meisten anderen Songs geht's gehörig schwungvoller ans Werk; leise Töne sind selten. Wer bei einem rasanten Gitarrensolo nicht zusammenzuckt, wird bei dieser grundsoliden Rockplatte auf seine Kosten kommen. *mg*

Atlantic 7567-81956-2
39:19 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BÜCHER / MUSIK / FILME

VIDEOFILM



Harry und Sally

Wenn sich Mann (Harry) und Frau (Sally) auf eine 18stündige gemeinsame Autofahrt einlassen, dann drohen normalerweise die Gesprächsthemen irgendwann zu versanden. Nicht so bei diesen beiden Studenten. Harry (erholt sich gerade von einer Romanze mit Sallys bester Freundin) plaudert ausgiebig über sein Lieblingsthema: Sex. Seine forsche These, gegen die Sally verbal Sturm läuft, besagt, daß Mann und Frau niemals Freunde sein können, da immer der Sex dazwischenkommt. Nach etwa der Hälfte der Strecke Chicago-New York ist sich Sally sicher, daß sie nicht nur diese These, sondern auch deren Verfechter unmöglich findet. Reichlich zerstritten trennen sich die beiden in New York und gehen ihre Wege.

Etliche Jahre später treffen sie sich zufällig wieder — jeweils mit Partner schmusend am Händchen. Erneut streicht viel Zeit ins Land, bis es ein zweites Wiedersehen gibt; diesmal als Singles. Beide sind angeblich heilfroh über die Trennung, innerlich sieht's allerdings aus wie nach der Schlacht von Waterloo. Auf dieser Basis entwickelt sich trotz aller Gegensätze eine Freundschaft — rein platonisch natürlich.

Billy Crystal und Meg Ryan, als Harry und Sally blendend in Form, zählen eindeutig zur Schauspieler-Elite. Die elegant-süffisanten Wortgefechte des "Eigentlich-schon-aber-doch-nicht"-Paares sind ein Hit. Unter der fachkundigen Anleitung von Regie-As Rob Reiner liefert uns "Harry und Sally" eine Flut von Kabinettstückchen zwischenmenschlicher Beziehungskrisen und -Freuden. Die Lachmuskeln dürfen sich hier auf erfreulich viel Arbeit gefaßt machen. *mg*

Regie: **Rob Reiner**
Produzent: **Rob Reiner, Andrew Scheinmann**
Drehbuch: **Nora Ephron**
Hauptdarsteller: **Billy Crystal, Meg Ryan**
Laufzeit: **95 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Video-Anbieter: **Marketing**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



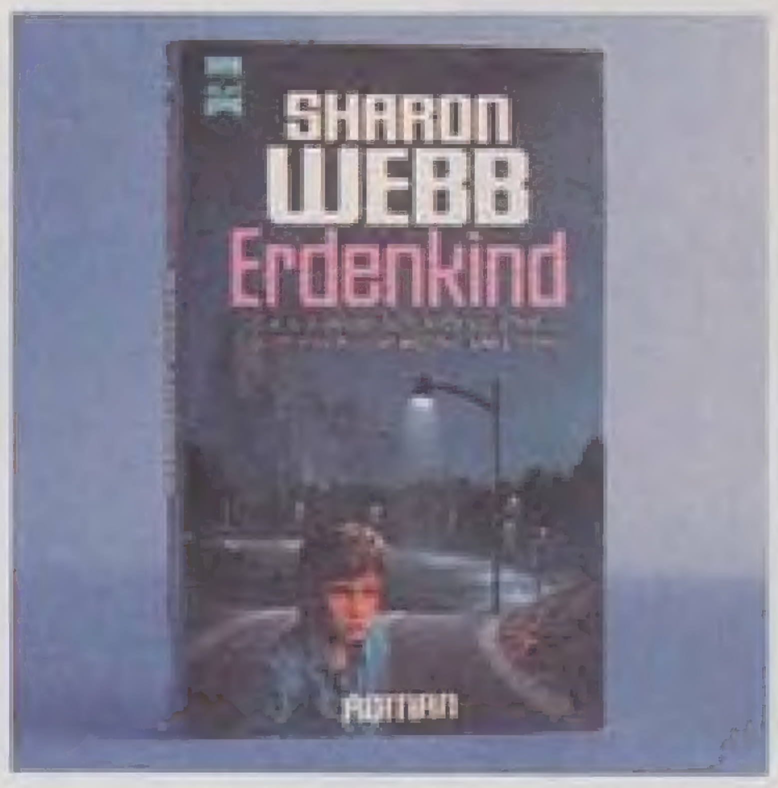
Immer Ärger mit Bernie

Stell' Dir vor, Dein Boß ist tot und keiner merkt's — Larry Wilson und Richard Parker schlagen sich in der Komödie "Immer Ärger mit Bernie" mit genau diesem Problem herum. Als die beiden in der Abrechnung ihres Bosses Bernie Lomax einen fatalen 2-Millionen-Fehler entdecken, wird der honigsüß und lädt sie auf eine Wochenend-Party in sein Strandhaus ein. Das aus gutem Grund: Er will die beiden aus dem Weg schaffen, denn Bernie hat das Geld der Mafia spendiert. Die Mafia wiederum hat endgültig genug vom unzuverlässigen Bernie und setzt einen Killer auf ihn an. Der verpaßt ihm eine nette Überdosis Heroin in den Hosenboden — Bernie ist mausetot, als Richard und Larry eintreffen. Doch außer den beiden scheint das keiner zu merken. Sie beschließen, einfach so zu tun, als wäre gar nichts geschehen. Dank Sonnenbrille und eingefrorenem Lächeln verkauft der Tote seinen Porsche, schläft mit seiner Freundin und verhilft Richard und Larry zu einem haarsträubenden Abenteuer (und Richard endlich zu einer Freundin).

Das Gespann Drehbuchautor/Regisseur läßt kein Klischee aus, das sie liebevoll durchnudeln. Was allein dem armen Bernie im Lauf des Films passiert, ist aufzählenswert: Er wird mit Heroin vollgepumpt, erwürgt, ins Meer geschmissen, eingegraben und erschossen — ziemlich happig für einen Sargkandidaten. Die Besetzung spielt die Komödie routiniert, wenn auch die absoluten Höhepunkte fehlen. Eine gelungene Variation von Hitchcocks "Immer Trouble mit Harry". Wer sich für eine nette Komödie interessiert, sollte unbedingt zugreifen. *al*

Regie: **Ted Kotcheff**
Produzent: **Robert Klane/ Malcom R. Harding**
Drehbuch: **Robert Klane**
Hauptdarsteller: **Andrew McCarthy, Jonathan Silverman, Cathrine Mary Steward**
Laufzeit: **103 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Video-Anbieter: **Highlight**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Erdenkind

Ohne das Wissen der Bevölkerung versetzt die Regierung Wasser und Nahrung mit dem neu entdeckten "Unsterblichkeits-Serum". Die anfängliche Euphorie schlägt allerdings bald in Haß um, als bekannt wird, daß das Serum nur bei Jugendlichen wirkt. Massaker in Kinderkliniken und Schulen sind eine der erschreckenden Folgen. "Erdenkind" ist der erste Band der Trilogie von den "Unsterblichen". Alle drei Bücher sind spannend geschrieben. *hf/mg*

ISBN: **3-453-03473-2**
Autor: **Sharon Webb**
Verlag: **Heyne**
Preis: **8,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Antikörper

Wer schon bei dem Gedanken an rohes Fleisch ein gewisses Magenkrümmen feststellt, der sollte "Antikörper" nicht anfassen. Dieses keineswegs jugendfreie Buch beschreibt und berichtet über Personen, die der Sekte des Kybernetischen Tempels angehören. Oberstes Ziel: alle natürlichen Teile des Körpers durch künstliche ersetzen — koste es was es wolle. Dieser Roman geht im wahrsten Sinne des Wortes "unter die Haut". *mg*

ISBN: **3-404-24129-0**
Autor: **David J. Skal**
Verlag: **Bastei Lübbe**
Preis: **7,80**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



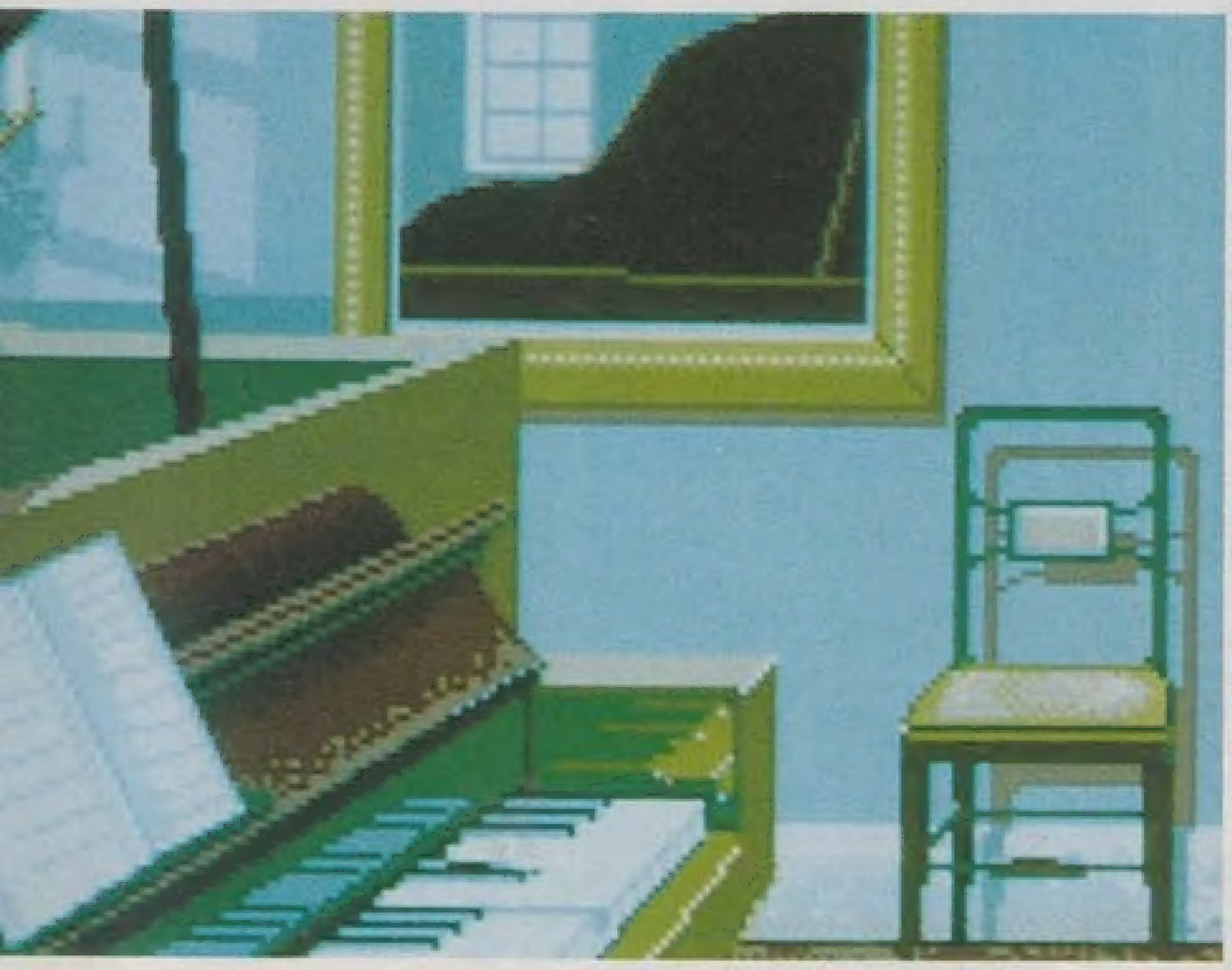
Mona Lisa Overdrive

Es gibt wohl kaum einen Computerspieler, der nicht Interplays Umsetzung des Science-fiction-Klassikers "Neuromancer" kennt. Mit "Mona Lisa Overdrive" ist nun der dritte und letzte Teil der "Cyberpunk"-Trilogie erschienen. Der amerikanische Kult-Autor William Gibson zieht auch in diesem abschließenden Band alle Register seines Könnens. Wieder nimmt er den Leser mit auf eine furiose Reise in die Weiten der Computermatrix. Sein Universum ist bevölkert mit den exotischen Blumen der elektronischen Zukunft. Eine Welt der Neon-Kids, auf der ständigen Suche nach den neuesten Drogen und dem schnellen Vergessen; die eigenen Bedürfnisse gesteuert von den alles beherrschenden Konzernen: multinationale Konglomerate, die die Gesellschaft bis in die letzten Winkel und Nischen kontrollieren und bestimmen. Der letzte Freiraum, neben der Flucht in den Drogenrausch, ist die "Matrix". Das weltumspannende Datennetz, in das sich die "Konsolen-Cowboys" (die letzten Helden dieser Epoche) "reinhacken" und auf die Reise gehen. In diesen künstlichen, elektronischen Landschaften hinter der Frontscheibe des Monitors suchen sie die Schwachstellen des Systems. Hier findet das eigentliche Leben statt; nicht in der wirklichen Welt, die den Menschen keine Freiräume läßt.

Gibsons Trilogie, mit den Bänden "Neuromancer" (Heyne 4400), "Biochips" (Heyne 4529) und "Mona Lisa Overdrive" (Heyne 4529), ist jedem Computer- und Spiele-Fan vorbehaltlos zu empfehlen. Man kann sich der Faszination seiner Welt kaum entziehen. Die Vorstellung, selber einmal durch den Cyberspace zu reisen, ist schon sehr reizvoll und verlockend. Allerdings muß jeder für sich selber entscheiden, ob so eine Welt noch lebenswert ist. Als möglicher Zukunftsentwurf ist sie jedoch durchaus vorstellbar. *vw*

ISBN: **3-453-03886-X**
AUTOR: **William Gibson**
VERLAG: **Heyne**
PREIS: **9,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend





Spiel's noch einmal Sam: Famose Grafik wie Magnetic Scrolls Adventure "Wonderland"



Oben seht Ihr einen Schnappschuß aus "E-Swat", unten ein Gruppenbild des Bullfrog-Teams.


Und was gibt's in vier Wochen? Wir werfen einen Blick auf die aufgepeppten 16-Bit-Versionen des Lucasfilm-Klassikers **"Ball Blazer".** Außerdem berichten wir über den "Populous"-Nachfolger vom Bullfrog-Team: **"Powermonger"** sieht auf den ersten Blick äußerst vielversprechend aus. Nicht weniger eindrucksvoll präsentiert sich Magnetic Scrolls neuester Adventure-Streich **"Wonderland".** Natürlich gibt's wie gewohnt kompetente Tests, einen knackigen Aktuell-Teil und als Schmankerl einen tollen Wettbewerb, wo als erster Preis ein **reinrassiger Spielautomat** von Konami winkt. Wer bei seinem Lieblingsspiel nicht weiterkommt, der darf sich auf 32 Seiten Power-Tips freuen. Für "Modulisten" haben wir u. a. das furiose Ballerspiel **"Thunderforce III"** (Mega Drive), die Action-Metzelei **"E-Swat"** (Mega Drive), die Geduldsprobe **"Shanghai II"** (PC-Engine) und das sportliche **"Golf"** (Game Boy) auf Lager.

POWER PLAY

·9·

erscheint am

17. August 1990


FLIMBO'S Quest
Man nehme... einen Helden (Flimbo), gebe ihm wenig Geld und noch weniger Zeit – aber ein reizendes Mädel an seine Seite (Pearly).
Nun würze man das Ganze mit einer Entführung seiner Herzensdame, füge noch ein paar unvorhergesehene Schwierigkeiten hinzu, rühre einmal kräftig um und köchele auf großer Flamme.
Flimbos Quest-ein Jump & Run für Feinschmecker!
ACE
FUN #1
C+VG HIT!
ACTUAL AMIGA SCREENSHOTS
S Y S T E M · 3
Erhältlich für C64, AMSTRAD, AMIGA, ATARI ST
Vertrieb: United Software GmbH · Hauptstraße 70 · 4835 Rietberg 2